Govert Westerveld

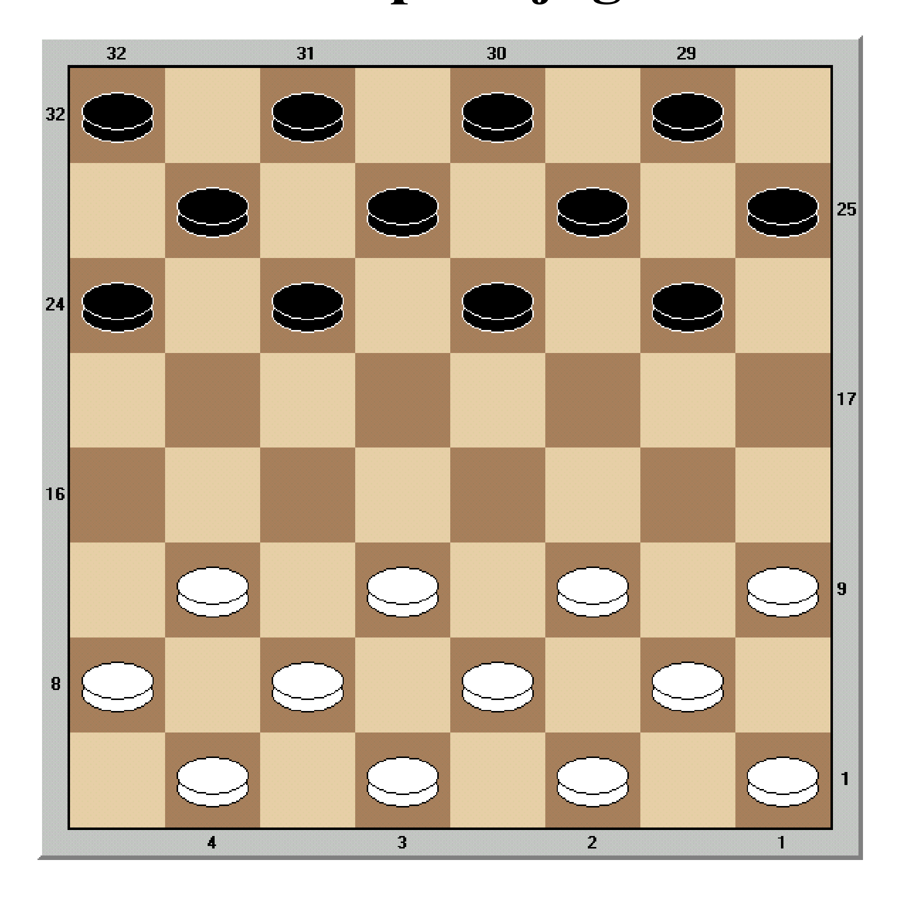
Damas Españolas

Direcciones para jugar bien



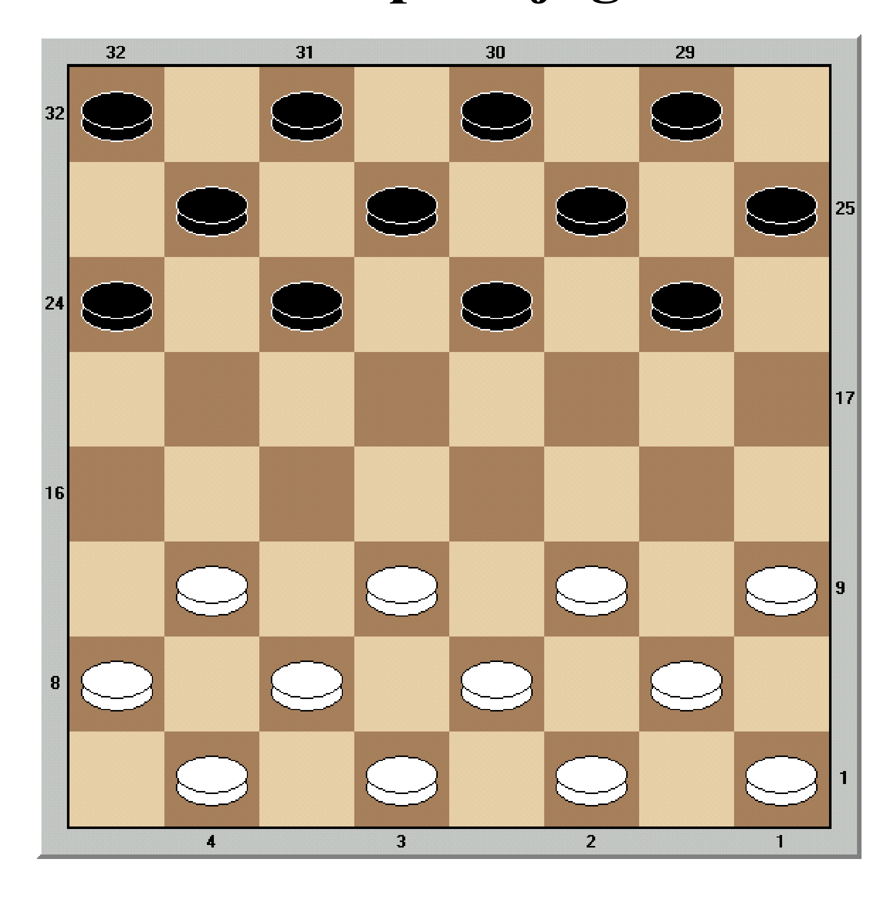
Tomo II

DAMAS ESPAÑOLAS:
Direcciones para jugar bien



TOMO II
Govert Westerveld

DAMAS ESPAÑOLAS:
Direcciones para jugar bien



TOMO II
Govert Westerveld



Damas Españolas: Direcciones para jugar bien. Tomo II
© Govert Westerveld
Academia de Estudios Humanísticos de Blanca (Murcia) Spain

ISBN: Ebook: None
ISBN: Soft cover: 978-1-793-37764-7 (KDP Amazon)

30540 Blanca (Murcia) Spain

DEDICACIÓN

En memoria de esta gran reina de España: Isabel la Católica

La nueva dama poderosa (reina) en el ajedrez moderno (1475) y nuevo juego de las damas (El juego de alquerque con 12 peones sobre un tablero de ajedrez con la nueva dama poderosa, 1495) estaba basada en la reina Isabel la Católica.

Prólogo

El juego de damas, popular en más de 40 países, se desarrolla actualmente mediante varios sistemas utilizando para ellos tableros de diferente número de casillas: 64, 100 y 144. El más ampliamente utilizado en el mundo, denominado "juego universal", se practica en el tablero de 100 casillas, tanto a nivel popular como de campeonatos mundiales, que por otro lado, suelen ser habitualmente una pugna entre dos países: Rusia y Holanda.

Cuando en 1963 fui campeón juvenil de Holanda tuve la fortuna de coincidir con grandes jugadores que posteriormente llegaron a ser campeones mundiales tales como: Ton Sijbrands (campeón juvenil en 1964 y campeón del mundo de los seniores en 1972 1975) y Harm Wiersma (campeón juvenil en 1966 y campeón del mundo de los seniores en varios años entre 1976 y 1984). Razones personales y una pronta emigración en 1974, me hicieron perder prácticamente el contacto con el mundo damístico de competición. Fue el gran maestro Harm Wiersma, quién me sugirió introducir el juego universal en España. Este proyecto supuso para mí un auténtico revulsivo de trabajo, y así comencé a estudiar en primer lugar las características propias del juego español. La primera y principal particularidad es que se juega en el tablero de 64 casillas, el mismo empleado para la práctica del ajedrez, lo que le confiere una particularidad propia Comprobé igualmente, la no existencia de clubes deportivos de damas, y finalmente que la afición por el juego estaba desapareciendo. Ante ésta situación preferí, más que introducir el juego universal, intentar salvar la variedad española del juego de damas.

Gracias a Dn. Antonio Pérez (Orihuela) logré contactar con Dn. Víctor Cantalapiedra Martin (Valladolid), gran jugador y bibliófilo, cuya enorme colaboración me permitió introducirme en los secretos del juego de damas "a la española", y conocer asimismo la gran riqueza bibliográfica que sobre el tema existía en España. Mi interés por la historia y desarrollo de este juego crecieron enormemente, e incluso hube de cambiar mis conceptos sobre el origen del mismo. Puede pensarse en un principio que el juego tiene su origen alrededor del siglo XV en el reino de Aragón (zona de Valencia) Se conocía en aquel momento con el nombre de "juego del marro", "marro de punta", o "el ingenio" Es a partir de 1650 cuando pasó a denominarse definitivamente "juego de las damas" o simplemente "juego de damas", Fue por tanto muy triste para mi comprobar que n el país que podía haber sido el origen de éste deporte se perdiera desgraciadamente en el olvido; he mencionado la palabra deporte ya que es así como está considerado en múltiples países, entre ellos Holanda, en el que incluso existen subvenciones del Ministerio de Cultura para su desarrollo.

Parece evidente que el juego llegó a los Países Bajos procedente de España, a causa de las campañas militares que se esarrollaron en Flandes ente 1568 y 1648, por ello resultaba aún más curioso el hecho de que hubiera alcanzado tal desarrollo en éstos países, hubiese prácticamente desaparecido en España. Puede suponerse que esto es debido a la no existencia de una bibliografía adecuada y atractiva sobre el tema, puesto que incluso la última obra escrita en España sobre éste juego se publicó en 1904 siendo su autor el Dr. Manuel Cárceles Sabater, jugador y político prominente. Esta obra, de gran clase en su tiempo, no atraería en lo más mínimo a la juventud actual debido a lo tedioso de su desarrollo y contenido, dirigido fundamentalmente a jugadores experimentados.

Surge por tanto la necesidad de una obra sencilla y atractiva para la juventud, que permita conocer el juego y facilitar de este

modo el desarrollo de la capacidad intelectual del joven. Los esquemas de éste libro están basados en la metodología de la literatura holandesa referida al juego de las damas y en las obras del gran maestro ruso Vladimir Kaplan. En su contenido se describe la variedad del juego que hemos denominado antes: "a la española", es decir, sobre el tablero de 64 casillas y 12 fichas por jugador. Estos textos sencillos y un gran número de diagramas comentados espero que hagan de esta obra un texto dinámico e interesante, utilizable incluso en los mismos colegios, en los que deportes "científicos" como las damas o el ajedrez, deberían tener una cabida especial. Es mi deseo además, que los amantes de éste juego disfruten con su lectura y que despierte al mismo tiempo un vivo interés por introducir en esta obra una pequeña recopilación de los primeros balbuceos de éste juego tratando de crear una pequeñísima y modesta contribución a la cultura española.

Quiero aprovechar desde aquí la oportunidad de agradecer a mis amigos damistas el apoyo prestado durante la preparación de este libro; muy especialmente a mi amigo, el gran maestro Victor Cantalapiedra Martin de Valladolid, sin cuya aportación de datos, estimulo y apoyo la realización de esta obra dificilmente hubiera sido posible.

Govert Westerveld

ÍNDICE


Isabel la Católica
La Reina de las Damas

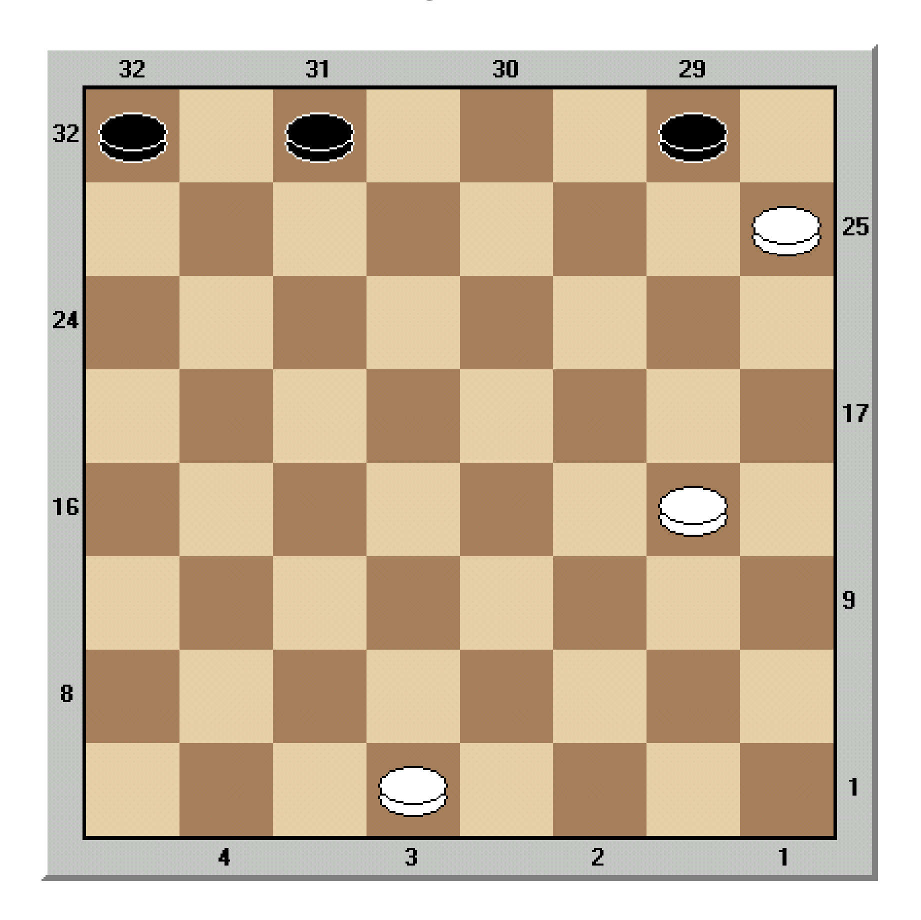
1 LA BUSQUEDA DE PUNTO DE REFERENCIA

Hemos visto en el tomo I que nuestro plan o estrategia está basado en 8 principios elementales, que podemos realizar mediante jugadas, permutaciones de fichas, gambito, contragambito, golpes, contragolpes….. y para ello, las formaciones de nuestros peones en el tablero son también importantes.

Si embargo aún no hemos mencionado “el punto de referencia”, tema importante necesario de estudiar. Sin “punto de referencia” estamos jugando a ciegas. Imagina, en una partida de damas intentarás de una u otra forma efectuar tu plan a través de los 8 principios elementales, comprobando que no es siempre posible realizar el plan deseado. El adversario tampoco está inmóvil, y hará todo lo posible para entorpecer tus planes, por esto muchas veces utilizamos jugadas posicionales para fortificar nuestra posición. Pero esto es lo que precisamente no siempre sabemos hacer. Por ello si tenemos la costumbre de buscar un punto de referencia tendremos luego más éxito en la ejecución de nuestro plan.

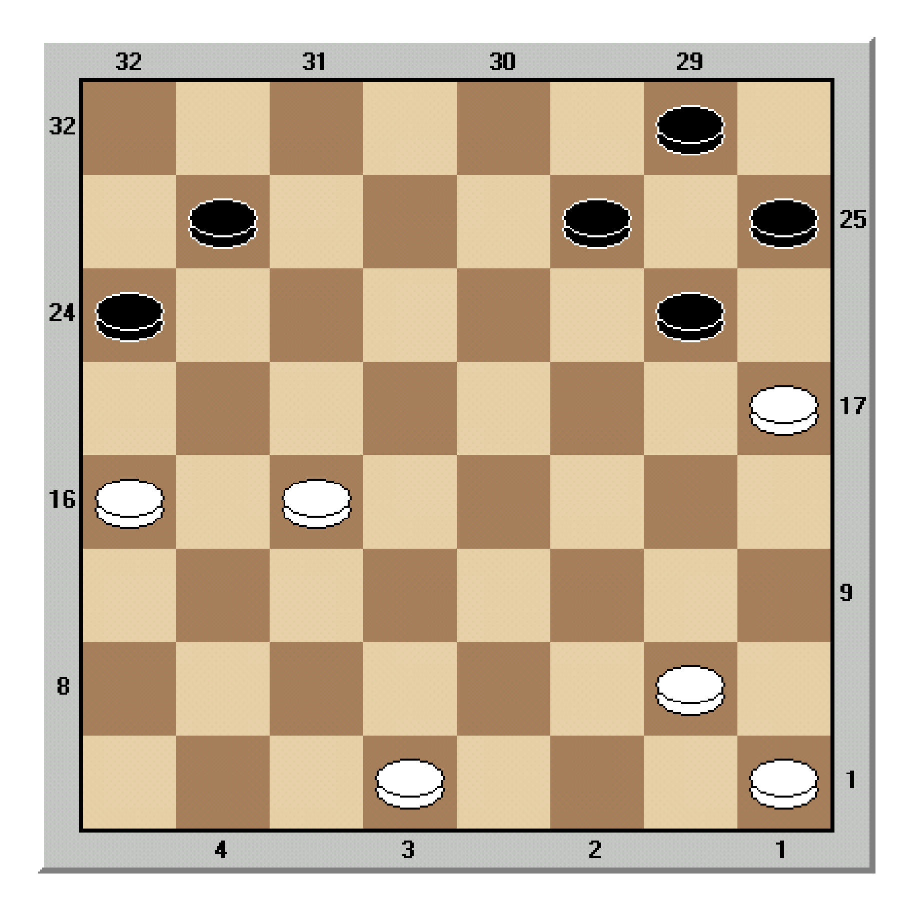
Un punto de referencia es un sitio de tablero donde, en breve, es decir, en algunas jugadas, podremos efectuar uno de los principios elementales de nuestro plan, o sea, atacar, hacer dama, combinar, etc. Esto no siempre es tan fácil, pero con algo de práctica podemos aprender a buscar constantemente en la partida un punto de referencia. Veamos:

DIAGRAMA 1



En el diagrama 1 el punto de referencia es el peón blanco situado en la casilla 25, que es un puesto avanzado de ataque. La cuestión a plantear, es cómo podemos preparar el ataque. En esta posición las blancas deben llevar su ficha 17 hacia la casilla 21 con el fin de sacrificarla; a continuación mediante la jugada 21-26 entran en dama con su ficha puesta en 25. Se observa cómo las negras no pueden frenar este ataque.

DIAGRAMA 2



En el diagrama 2 vemos que la formación de las negras con sus 4 fichas juntas es una formación débil, ya que únicamente puede moverse la ficha 21 con la jugada 21-18. El punto de referencia es pues la casilla 14, porque si somos capaces de poner una ficha allí, las 4 fichas negras estarán bloqueadas en sus movimientos. Pero el problema que tenemos es que si jugamos 5-10 con la idea de continuar con 10-14 las negras tienen tiempo de jugar 21-18, ó esto parece a simple vista, pero antes las blancas introducirán en su composición una combinación escondida, y si después de

5-10 las negras efectivamente quisieran jugar 21-18, las blancas entrarían en dama con 10-13 (18x9) 1-5 (9x2) 3-7 (2x20) 16x32 y ganarían.

Por lo tanto las negras se ven obligadas a jugar 28-23 pudiendo jugar las blancas 10-14 y las negras juntas estarían bloqueadas, y las blancas no tardarían en ganar esta partida.

El ejemplo descrito a continuación es más complicado es cuanto a la búsqueda del punto de referencia. Veamos el diagrama 3: El punto de referencia es la ficha negra puesta en 20, que las blancas intentarán ganar jugando 12-16. Ahora bien, las negras no pueden jugar 20-15, porque las blancas ganarán una ficha con 5-10, por lo tanto moverán forzosamente 28-23.

DIAGRAMA 3

Siguen las blancas con 10-14 (13x6) 2x11 y en breve jugarán 8-12 y 12-15 ganando la ficha 20, hecho que no pueden impedir las negras. La captura de esta ficha será suficiente para terminar la partida con victoria.

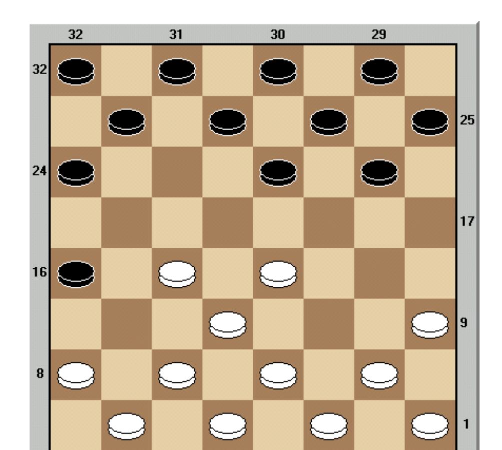

PUNTO DE REFERENCIA

2 DESARROLLO DE LAS FORMACIONES

2.1 El juego clasico

Las publicaciones españolas del siglo XVI nos han permitido conocer los principios básicos del juego clásico, que aún se sigue practicando por su demostrada eficacia. Generalmente está basado en la realización de formaciones como la indicada en el diagrama 4.

DIAGRAMA 4



Una vez obtenida la formación progresivamente la partida sigue su curso obteniendo las formaciones que se indican en los diagramas sucesivos. (5, 6, 7 y 8)

DIAGRAMA 5

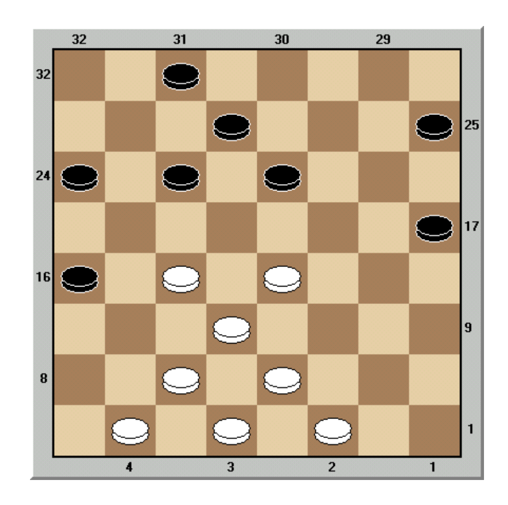


DIAGRAMA 6

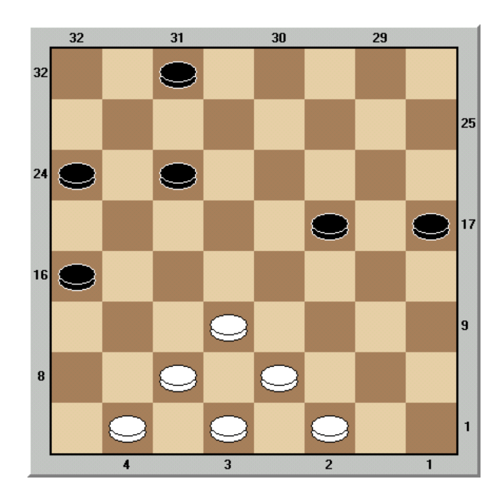


DIAGRAMA 7

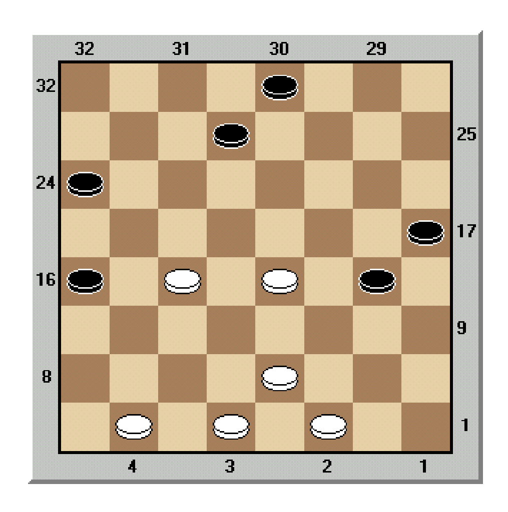
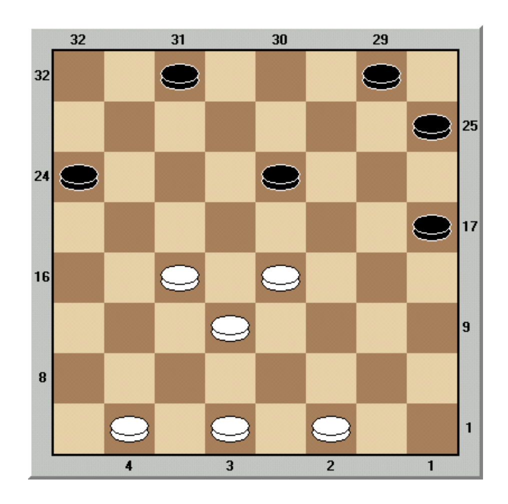
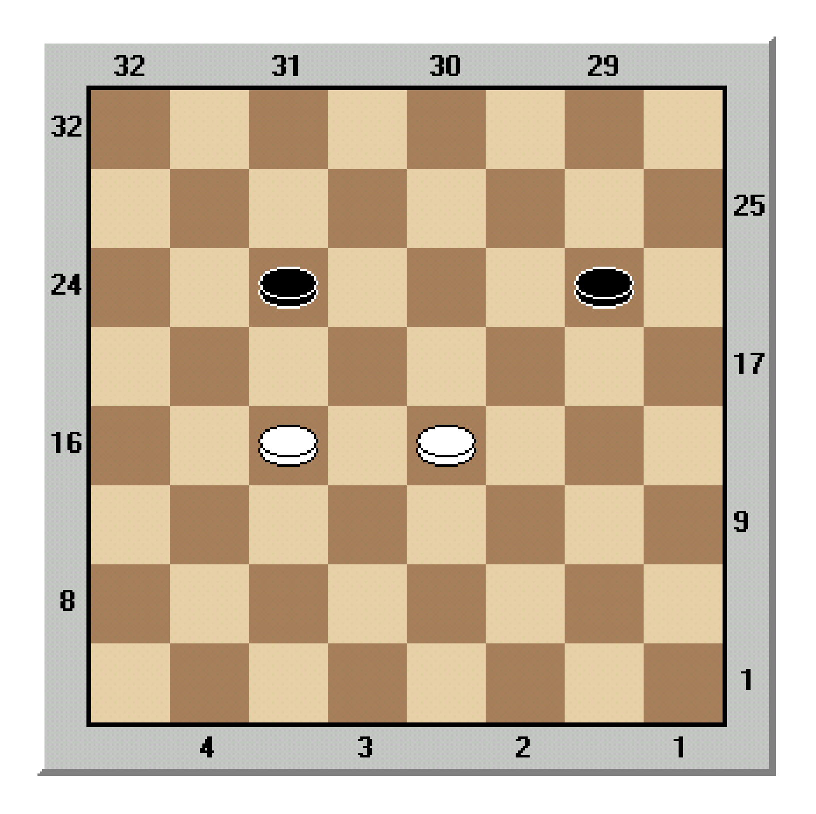


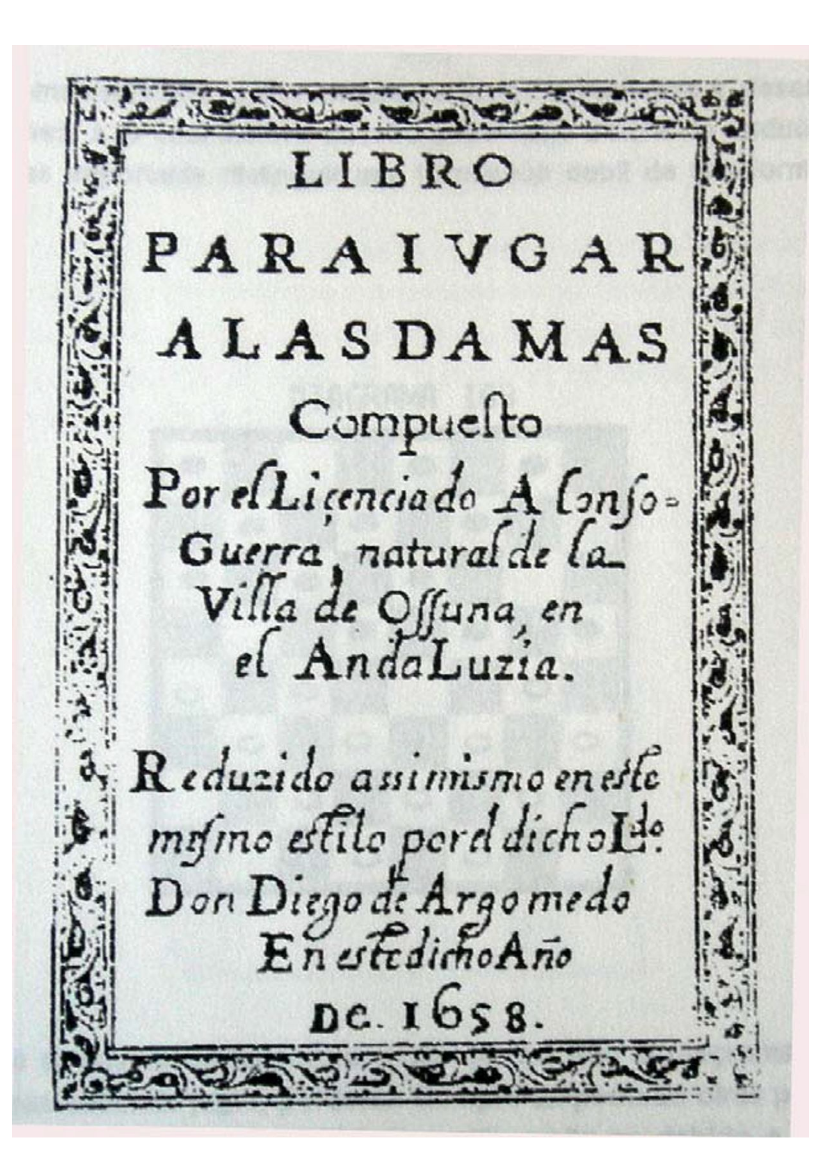
DIAGRAMA 8



El establecimiento de estas formaciones no es siempre tan sencillo, si bien puede recurrirse a la obtención de situaciones similares. Es siempre muy importante que sitúes tus fichas en el centro, es decir en las casillas 14 y 15 para las blancas como indica diagrama 9 y los números 18 y 19 para las negras. Las formaciones del juego clásico se aprenderán estudiando detalladamente las aperturas.

DIAGRAMA 9




LIBRO

PARA IVGAR

A LAS DAMAS

Compuesto

Por el Liçenciado Alonso-
Guerra, natural de la
Villa de Ossuna, en
el AndaLuzia.

Reduzido assimismo en este
mismo estilo por el dicho Ldo.
Don Diego de Argomedo
En este dicho Año
De. 1658.

Alonso Guerra. – Libro para jugar a las Damas.
(original, posiblemente escrito en 1595)

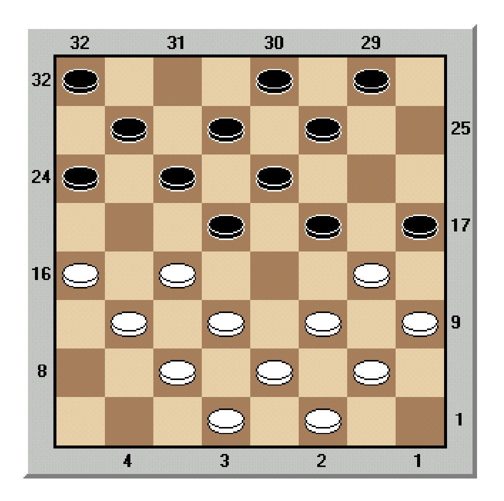
A continuación trataremos de modo general las formaciones que se presentan durante la partida y que pueden ser:

1. Formaciones débiles
2. Formaciones fuertes.

2.2 Formaciones debiles

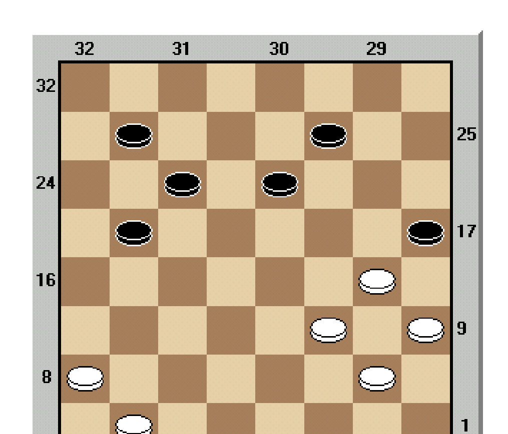
Si no tenemos suficiente experiencia en el juego tenderemos a desarrollar formaciones, a la cual incluso nuestro adversario tratará de Inducirnos. Por eso es importante distinguir una formación débil de una formación fuerte.

DIAGRAMA 10



Iniciamos el estudio de las formaciones débiles con el diagrama 10. Si las blancas tratan de jugar, perderán siempre un peón. En otras palabras, la situación de las blancas es desesperada y ellos es debido a su mala formación, ya que carecen de puntos de apoyo en las casillas número 1 y 8.

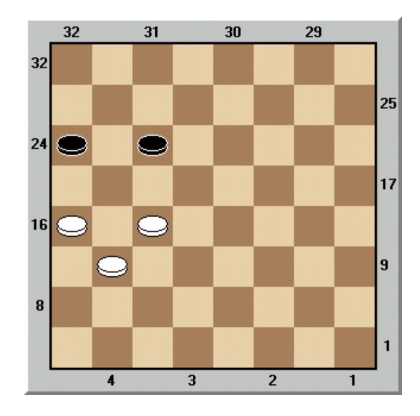
DIAGRAMA 11



Un análisis más profundo de este tema se desarrolla en el diagrama 11. Las blancas nunca deben poner sus peones en las casillas 5,9,10 y 13 sin tener un peón como punto de apoyo en la casilla 1, ya que tarde o temprano las negras eliminarán el peón 10 y entrarán en dama.

En el diagrama 12, los 3 peones blancos situados en las casillas 12,15 y 16 no tienen su punto de apoyo en la casilla 8. Sin este apoyo las negras controlan con solo 2 peones, 3 fichas blancas, o sea tampoco conviene desarrollar esta formación.

DIAGRAMA 12



Otras formaciones débiles descritas en los diagramas 13, 14, 15 y 16. En el diagrama 13 dos fichas negras controlan a 4 blancas. En el diagrama 14 son 3 peones negros los que controlan a 4 blancos y en el diagrama 15 hay 4 peones negros que dominan a 5 blancos.

DIAGRAMA 13

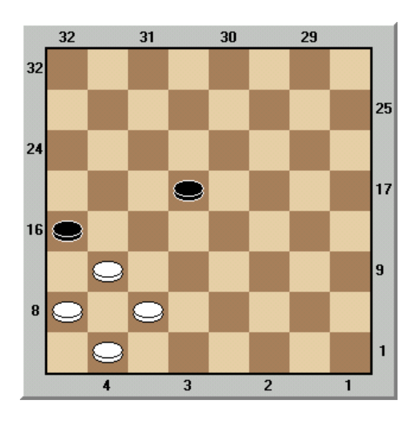


DIAGRAMA 14

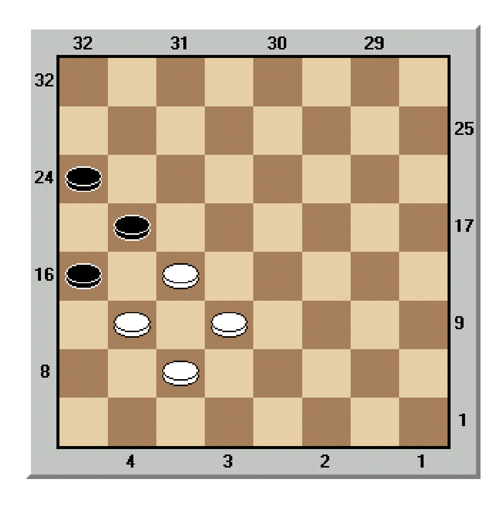


DIAGRAMA 15

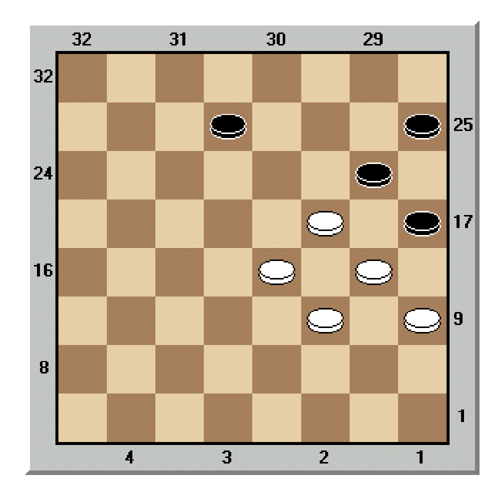
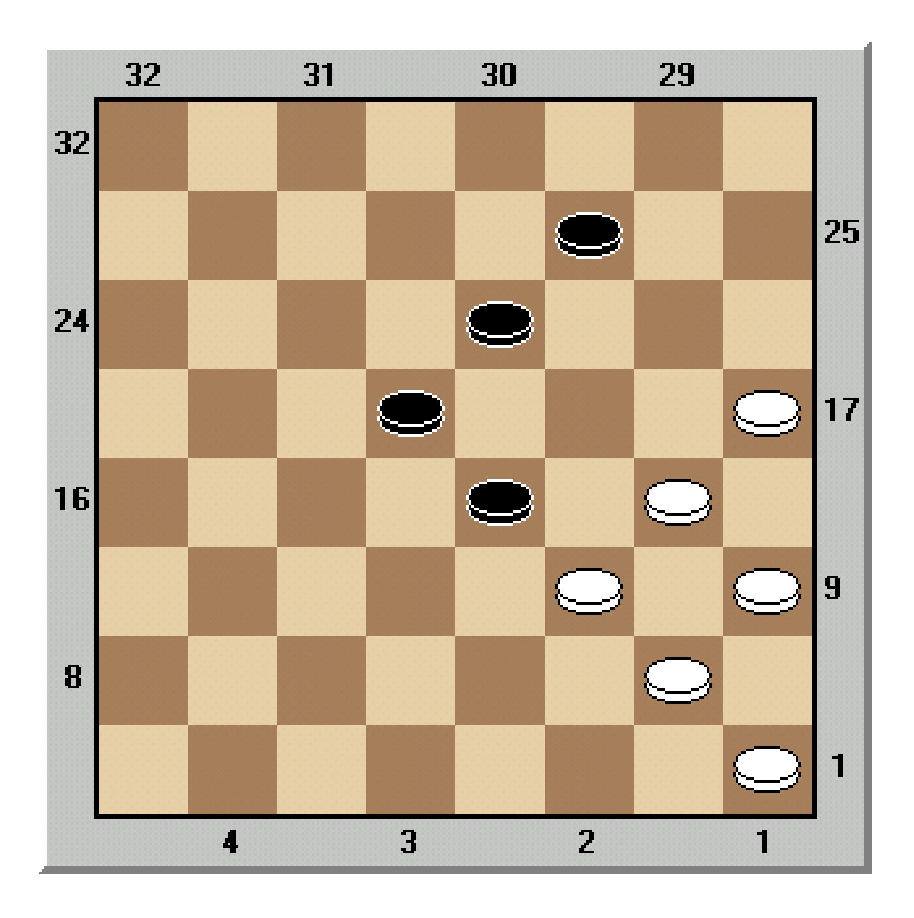


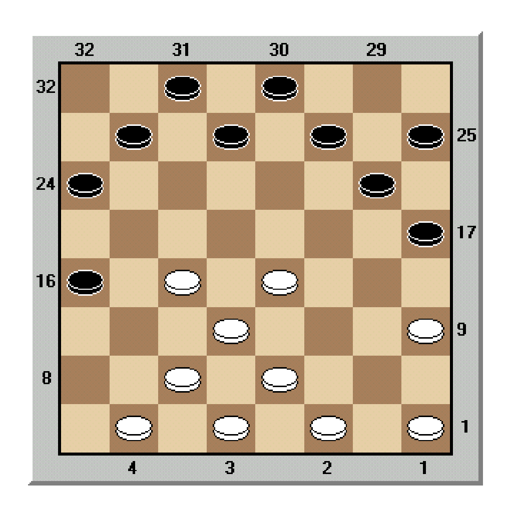
DIAGRAMA 16



Una situación aun peor para las blancas vemos en el diagrama 16 donde solamente 4 peones negros controlan totalmente a 6 peones blancos. A través de estos ejemplos observarás que es muy Importante tener formaciones adecuadas.

2.3 Formaciones fuertes

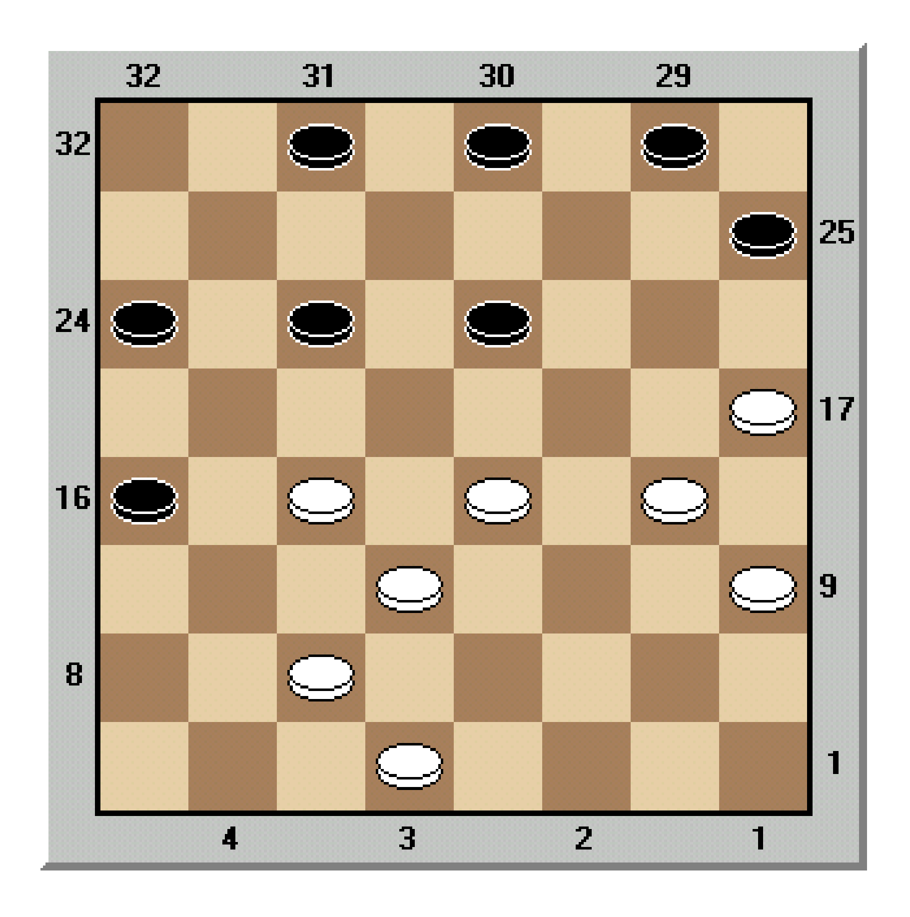
DIAGRAMA 17



Estas formaciones se caracterizan por su mayor capacidad de maniobra, es decir por sus jugadas libres o permutaciones de peones. Describiremos con algunos diagramas estas formaciones.

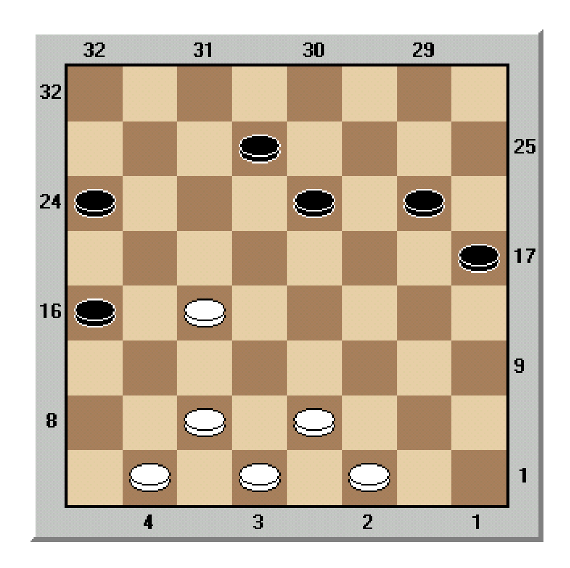
En el diagrama 17 las blancas tienen que jugar, y disponen de varias jugadas libres, entre ellas, la posibilidad de permutar peones. Las formaciones fuertes siempre pueden permutar mejor que las débiles. En el diagrama 17 las blancas pueden cambiar peones mediante las jugadas 15-20, 14-18, 9-13 y hasta 7-12, aunque no es aconsejable ésta última. Es importante que exista esta posibilidad de permutar, que permitirá en un momento de peligro defender nuestra posición ó debilitar la del contrincante, etc.

DIAGRAMA 18



En el diagrama 18 también tienen las blancas varias posibilidades de permutar sus peones. ¿Las ves? Hay 4 en total

DIAGRAMA 19



Las blancas conseguirán la victoria en la posición del diagrama 19 por permutar sus peones: 1.7-11,….., 2. 15-20, ….., las negras no tienen defensa contra este ataque tan eficaz de sus oponentes.

A través de estos ejemplos observarás la necesidad de desarrollar formaciones fuertes en tu partida. Te darás cuenta de que para permutar tus peones siempre necesitarán puntos de apoyo. Por ello, da apoyo a tus peones y desarrolla tus formaciones de tal manera que siempre puedas permutar si el juego así lo requiere.

Es preciso afirmar además que pueden existir varios tipos de formaciones fuertes. Como conclusión, puede decirse que el desarrollo de formaciones en el tablero es uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta en este juego.

3 EL PODER MARAVILLOSO DE LA DAMA

3.1 Introduccion

Todos los principiantes tienen como objetivo prioritario conseguir lo antes posible una dama, algo realmente lógico. La dama representa un papel muy importante dentro de este juego. Su fuerza es enorme. Una dama puede moverse libremente por el tablero sin tener las limitaciones de los peones. Cuando un peón llega a la última línea del adversario es coronado. A raíz de este momento la partida llega a una fase de nuevos aspectos y posibilidades.

Es penoso, por tanto, conseguir con excesiva rapidez una dama y no utilizarla convenientemente ni obtener de ella un buen rendimiento. Este hecho puede ser debido a la mayor dificultad en la planificación de las jugadas de la dama por su gran capacidad y diversidad de movimientos. La dama puede moverse y comer entre diagonales.

Nuestra visión ha de ser más amplia e Imaginativa para contemplar las grandes posibilidades que posee la dama. Hemos indicado en páginas anteriores distintas formas de golpes y ataques que llevaran a la obtención de una dama. En los diagramas hemos dejado posiciones ganadoras sin Indicar el final de las partidas.

Es realmente difícil decir el valor exacto de una dama, ya que depende de nuestra -posición y de la del adversario. De cualquier forma como regla general se puede estimar que el valor de una dama es equivalente al de 2 fichas adversarias, sin olvidar que en

ciertos casos puede llegar a valer hasta 4. Como criterio general la dama equivaldrá a más fichas adversarias cuanto menos avanzadas se encuentren éstas.

Una dama es una ficha que ha llegado al final de la línea adversaria, en ese momento nuestro oponente debe colocar otra ficha sobre ella, este conjunto se denomina “dama”. Si el adversario olvida coronar nuestro peón, podremos hacerlo nosotros mismos indicando “voy a ponerme una dama”.

Este momento de “coronación” se aplica a las blancas en las líneas 29 a 32 y a las negras en las comprendidas entre la 1 y 4. Una vez coronada la ficha como dama, se comportará como tal a partir de la siguiente jugada. Si el adversario o nosotros mismos olvidamos coronar nuestro peón cuando llega a la octava línea no podremos utilizar éste peón como dama. Por lo tanto: ¡no olvides coronar!

Una dama puede capturar tanto hacia delante como hacia atrás. Ocupa la totalidad de la diagonal en la que se encuentra, salvo que algunas casillas de la diagonal estén ocupadas por fichas adversarias. Su poder, por tanto, es enorme, siendo capaza de eliminar fichas adversarias a través de varias diagonales. Comer es obligatorio y siempre hay que llevarlo a cabo sobre el mayor número de fichas.

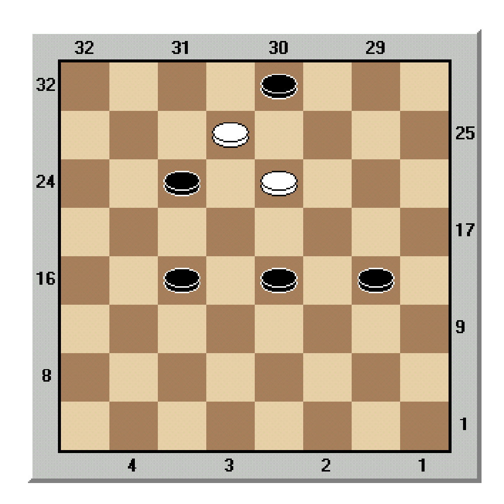
En este capítulo describiremos las posibilidades que tiene una dama, así como la combinación de ésta con uno o varios peones y cómo capturar con la dama. Un jugador solamente deberá retirar las piezas adversarias eliminadas por su dama cuando ésta haya completado su salto sobre ellas. De éste modo se evitaran saltos incompletos, olvidando tomar la totalidad de las piezas que podían ser comidas, creando verdaderas confusiones en el juego. Un ejemplo bonito y eficaz se ofrecerá en el diagrama 116.

3.2 Como usar adecuadamente una dama

3.2.1 Captura de fichas adversarias.

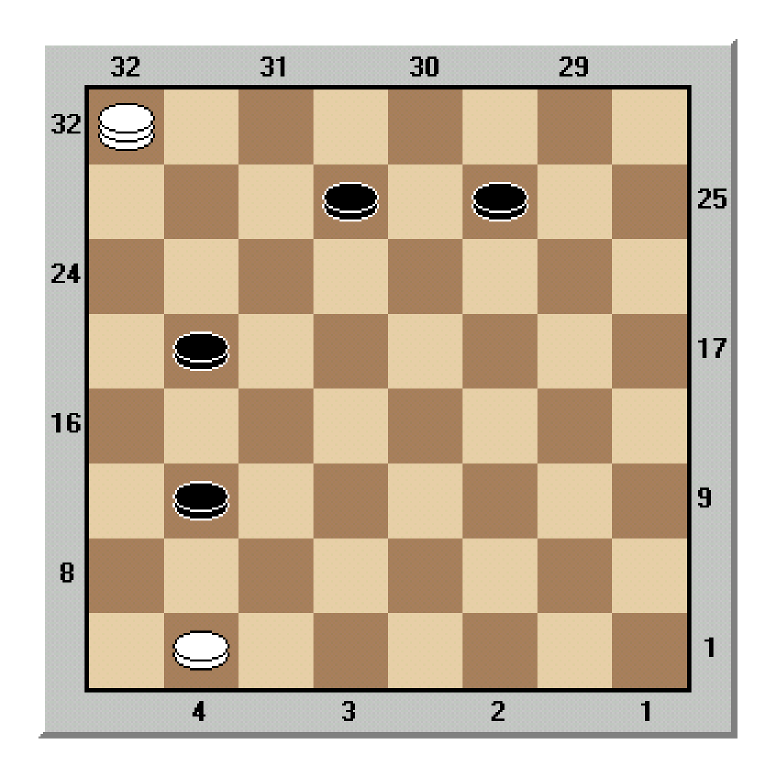
Dado que la dama puede obligar a los peones adversarios a abandonar sus casillas, la captura de dichos peones por aquella es factible en múltiples situaciones. Describiremos algunas de ellas mediante diagramas.

DIAGRAMA 20



En la posición del diagrama 20 juegan las blancas y consiguen tablas mediante 22-26 (30x21) 27-30, no logrando evitar las negras que aquellas capturen 3 peones en la jugada siguiente, a los que no es posible defender, ya que las blancas amenazan con comer de dos formas diferentes.

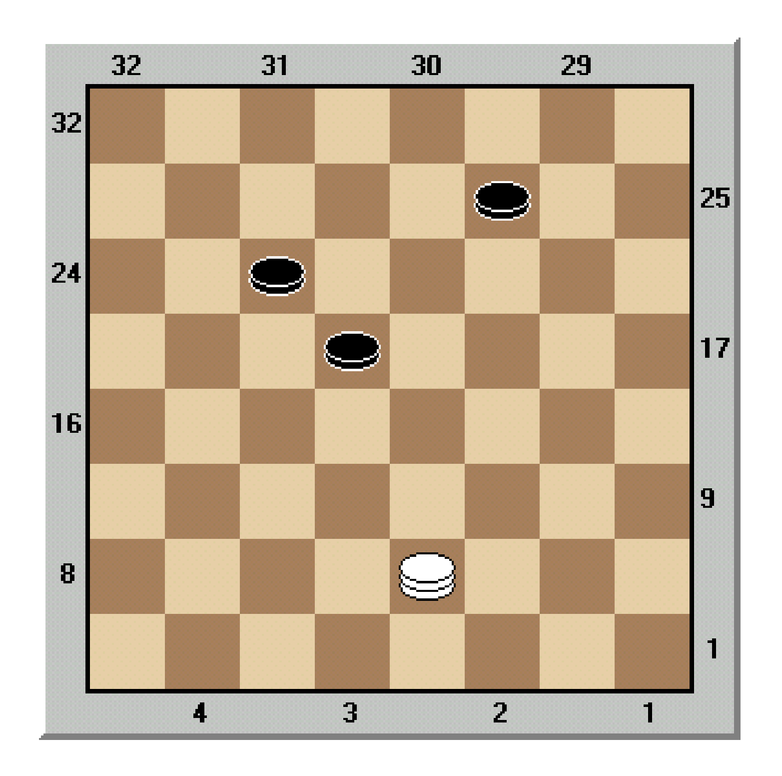
DIAGRAMA 21



En el diagrama 21 juegan las blancas 1. 32-23, perdiendo las negras de cualquier modo dos fichas, ya que también en este caso las blancas amenazan con comer de dos formas distintas, no pudiendo defenderse su oponente:

1. . . . . 20-16 2. 23x21 12-7 3. 4x11 16-12 4. 11-15 12-8
5. 21-4 y pierden.

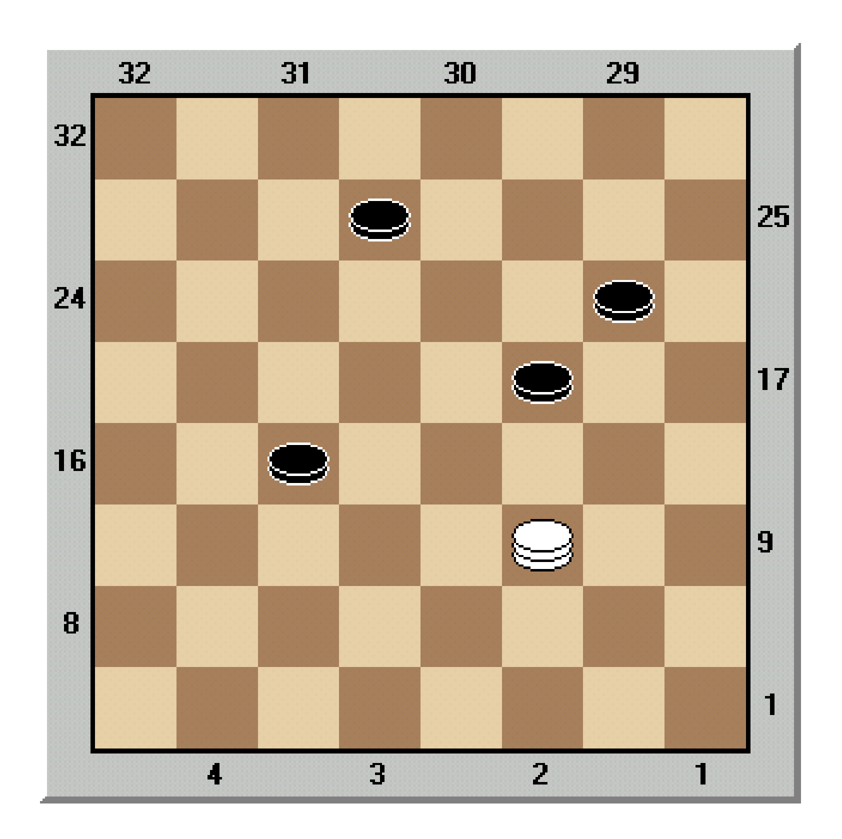
DIAGRAMA 22



Otro ejemplo de la capacidad destructora de la dama se ofrece en el diagrama 22 en el que juegan las blancas 1. 6-17 obligando a las negras a abandonar la casilla 26.

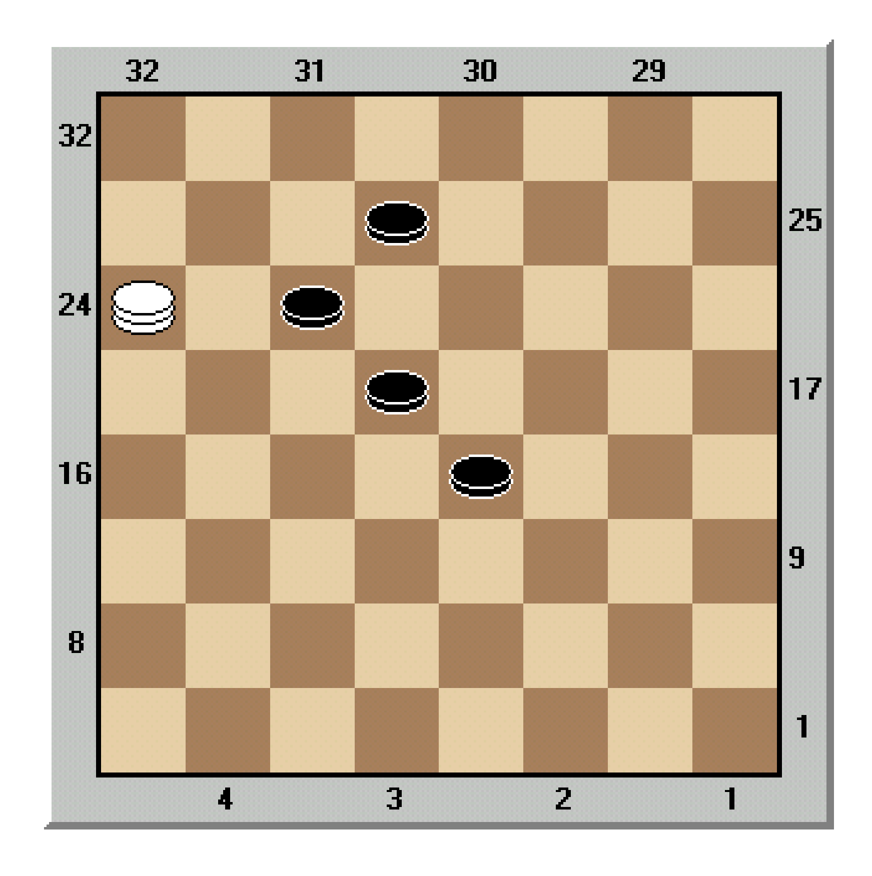
Estas mueven 1. ….. 26-22, 2. 17-13, la dama blanca continúa ejercitando gran presión; las negras no tienen otra jugada mejor que 2. ….. 19-14 3. 13x20 14-10, evitando las blancas que aquellas entren en dama mediante 4.20-2 perdiendo las negras.

DIAGRAMA 23



En el diagrama 23 la dama captura tres fichas con la jugada 1. 10-17! Las negras no pueden evitar este hecho y quedan sumidas en una situación desesperada. En este caso la ficha negra de la casilla 18, bloquea el libre movimiento de la pieza atacada en la casilla 21 y será la causa de su derrota.

DIAGRAMA 24



En el diagrama 24 vemos que la dama también puede con 4 peones. Se realizan los siguientes movimientos:
1. 24-31! La mejor respuesta que ahora las negras tienen es 1. ….. 14-10 2. 31x6 19-14 3. 6-24! Si intentasen ahora las negras 14-10, perderían por 24-28, por eso 3. ….. 23-19 4. 24-6 19-15 5. 6x24 14-10, jugando la dama blanca 6. 24-2!, ganando la partida.

3.2.1.1 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Cómo usar adecuadamente una dama

TEMA: Captura de fichas adversarias. Captura los peones adversarios.

DIAGRAMA 25

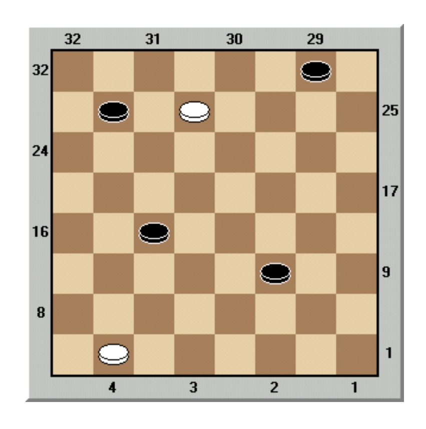
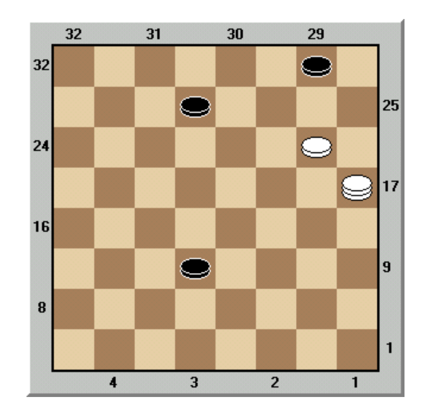


DIAGRAMA 26



TEMA: Captura de fichas adversarias. Captura los peones adversarios.

DIAGRAMA 27

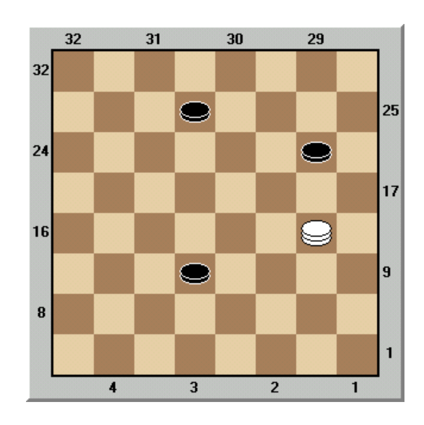
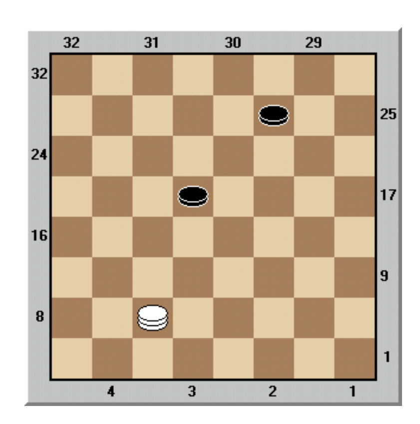


DIAGRAMA 28



TEMA: Captura de fichas adversarias. Captura los peones adversarios.

DIAGRAMA 29

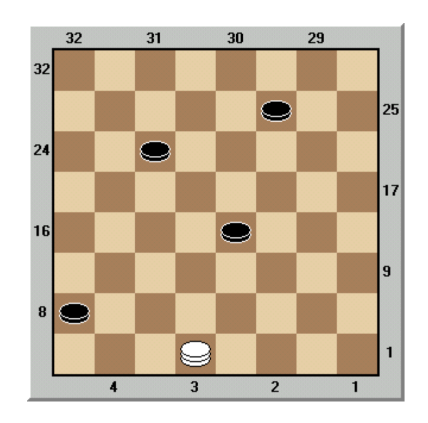
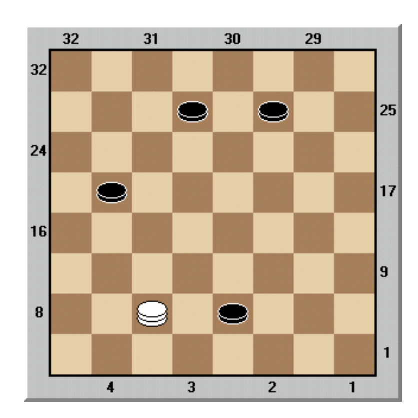


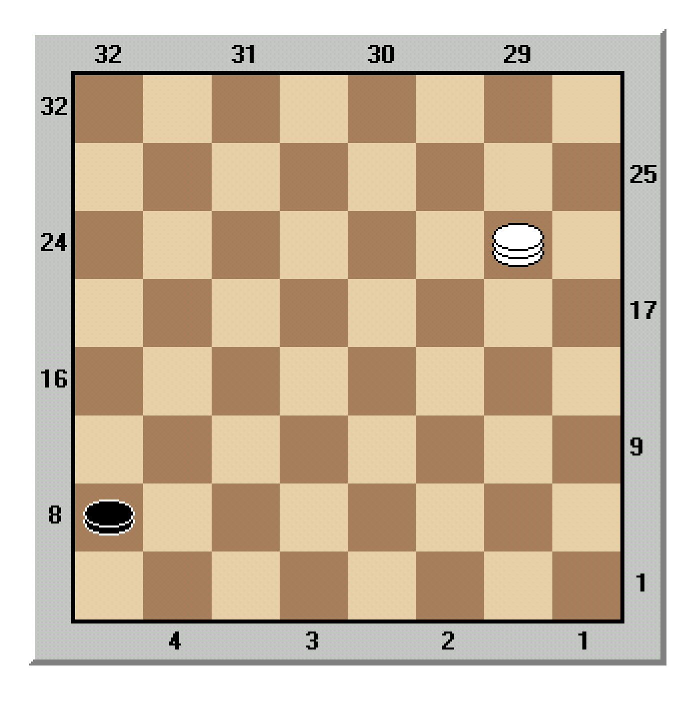
DIAGRAMA 30



3.2.2 Aprisionamiento de peones adversarios

Cuando conseguimos que las fichas adversarias no puedan moverse diremos que las hemos “aprisionado”. Ya vimos un ejemplo de este hecho en el diagrama 12 (Tomo I), en el que finalmente se logra una posición semejante a la del diagrama 31. En ella la dama aprisiona a la ficha negra mediante: 1. 21-4! Las negras no pueden moverse y pierden la partida. Se trata de un ejemplo simple, pero se plantean en ocasiones situaciones muy interesantes para experimentar, por ellos es conveniente conocer que desarrollos pueden presentarse con mayor asiduidad en la partida.


DIAGRAMA 31



En posiciones como las descritas en los diagramas 32 y 33, la dama blanca ganará cuando simplemente 1. 24-2! Las negras no pueden mover y son derrotadas.

DIAGRAMA 32

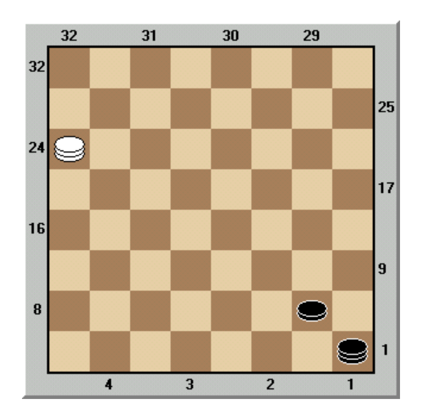


DIAGRAMA 33

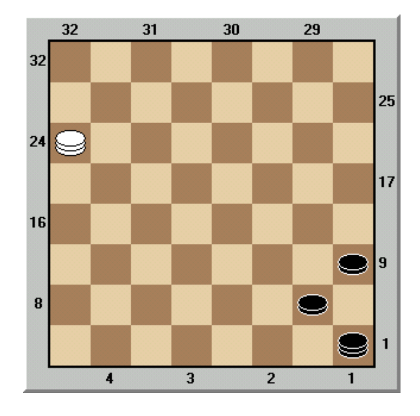
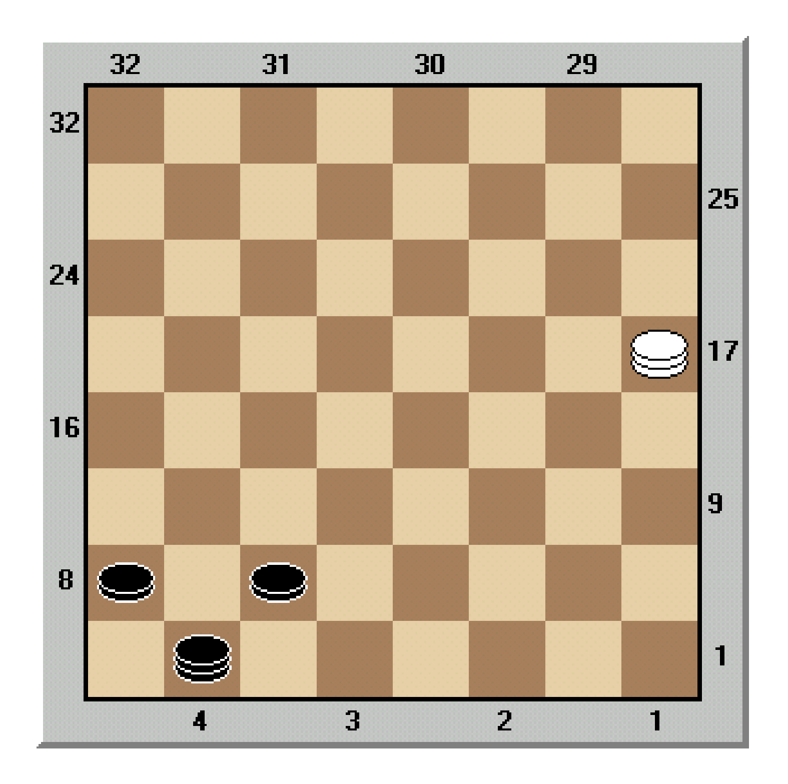
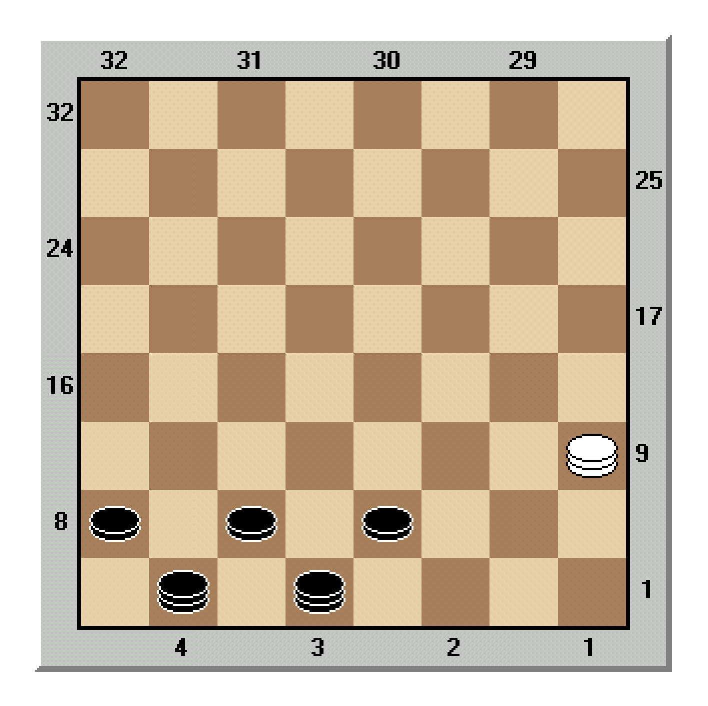


DIAGRAMA 34



En el diagrama 34 ganan Igualmente las blancas por “aprisionamiento”, al jugar 1. 17-3! Las negras no pueden mover y aunque superiores en número de fichas deben entregar la partida.

DIAGRAMA 35



Presentamos una situación muy similar en el diagrama 35, en el que las blancas aprisionan a las negras con el movimiento 9-2, las negras a pesar de tener 2 damas y 3 peones no pueden efectuar movimiento alguno, perdiendo por tanto la partida. Observando estos ejemplos se comprende más fácilmente el que indicásemos que no es fácil valorar con exactitud una dama.

Dijimos que como regla general equivalía a dos peones adversarios, pero no siempre sucede así, el último ejemplo da buena muestra de ello.

3.2.2.1 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Como usar adecuadamente una dama

TEMA: Aprisionamiento de fichas adversarias. Aprisona los peones adversarios.

DIAGRAMA 36

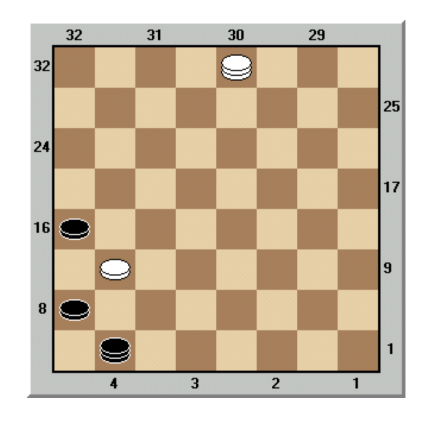
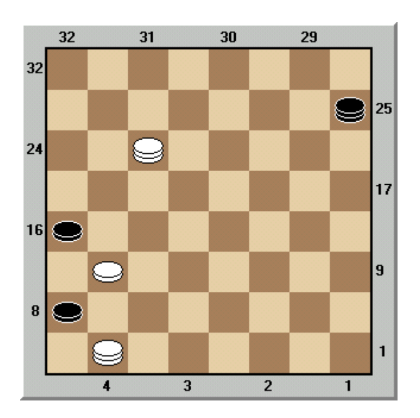


DIAGRAMA 37



TEMA: Aprisionamiento de fichas adversarias. Aprisona los peones adversarios.

DIAGRAMA 38

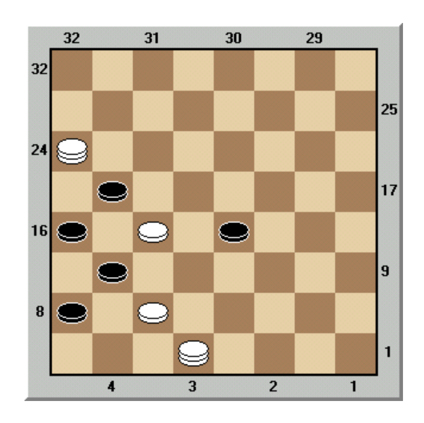
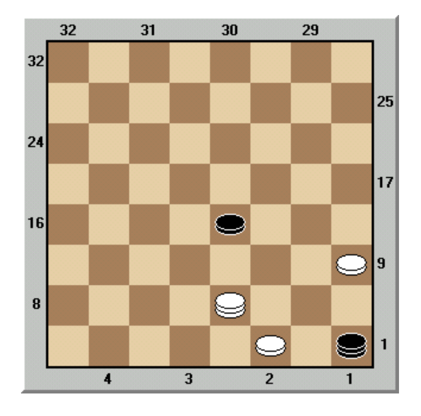


DIAGRAMA 39



TEMA: Aprisionamiento de fichas adversarias. Aprisona los peones adversarios.

DIAGRAMA 40

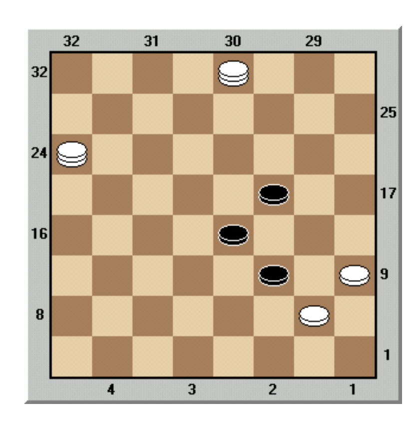
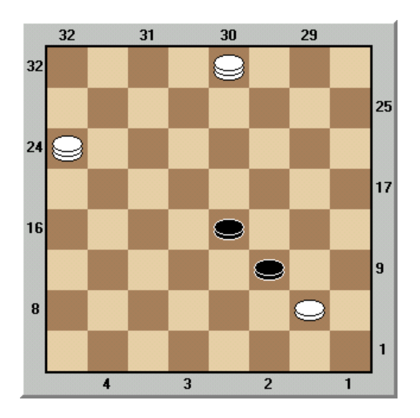


DIAGRAMA 41



LIBRO

DEL IVEGO DE LAS DAMAS, POR OTRO NOMBRE EL MARRO DE PVNTA,

diuidido en tres tratados.

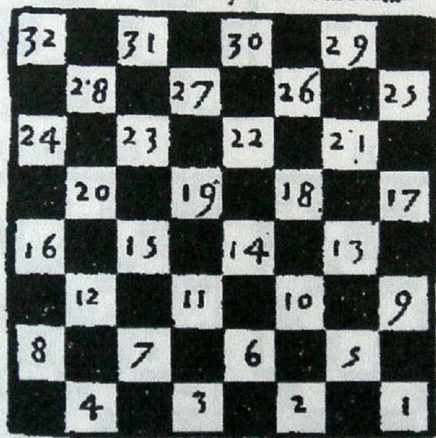
El primero contiene en ſi 17. tretas con ſus lances no viſtas haſta hoy.

El ſegundo, contiene en ſi onze tretas con ſus lances, para contra quitar ſobre el libro que compuſo Pedro Ruiz Montero, porque en qualquier parte lo juegan, y ſe puede ganar con mucha facilidad.

El tercero, trata como ſe ha de jugar dama contra dama, cótiene en ſi 22. tretas con ſus lances.

Con un lance a la poſtre que Pedro Ruiz Montero lo da por ganado en ſu libro y es tabla forçoſa.

Compueſto por Lorenço Valls vezino de la ciudad de Alicante en el reyno de Valencia.



CON LICENCIA.

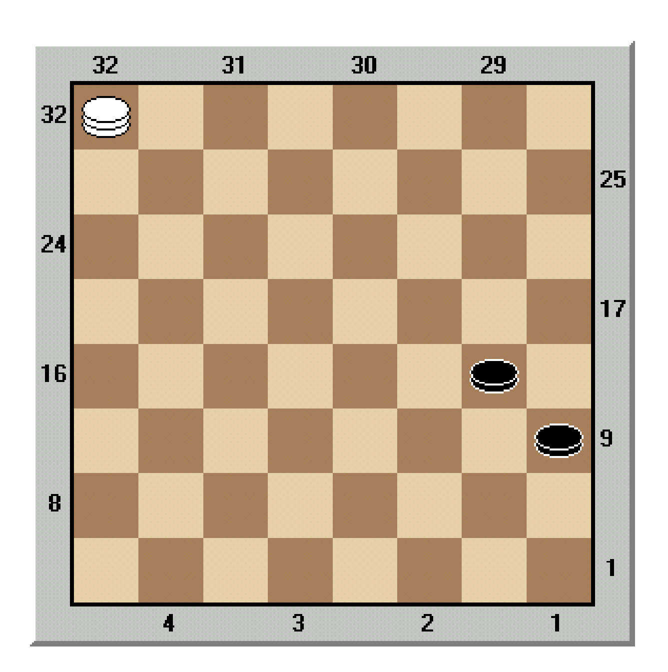
Impreſſo en Valencia en caſa de Pedro Patricio. Año 1597.
A coſta de Angelo Tabano.

Valls.—Libro del Juego de las Damas.
Valencia, 1597.

3.2.3 Bloqueo de los peones adversarios

Para bloquear las fichas adversarias mediante una dama, basta con mantenerla tras la diagonal dominada por aquella. La dama en tal caso se moverá de un lado a otro de dicha diagonal, cerrando permanentemente el paso a los peones adversarios.

DIAGRAMA 42



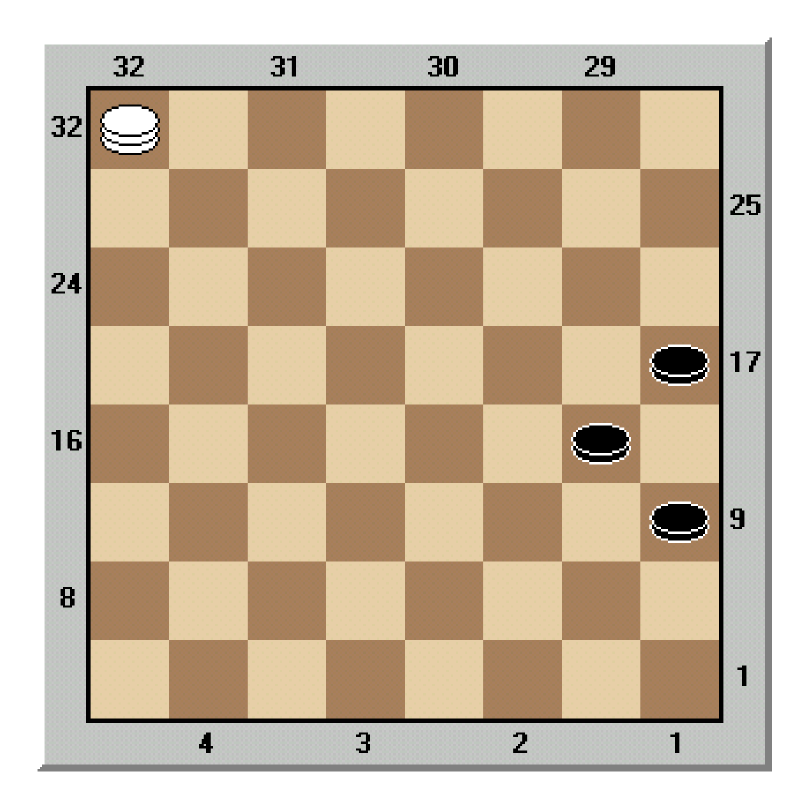
Un ejemplo de esto es la posición del diagrama 42. Las dos fichas negras, situadas en las casillas 9 y 13 se encuentran bloqueadas por la dama blanca que se mueve de un lado a otro sobre la diagonal, no logrando en ningún momento las fichas negras meterse en dama.

La situación en el diagrama 43 es diferente. En él la dama no puede retener todos los peones negros. En esta posición las negras mueven 1. ….. 18-14 2. 32x17 y con su siguiente jugada 2. …. 9-5 entrarán en dama. Si inicialmente las blancas hubieran jugado colocando la dama en la casilla 1, las negras lograrían meterse en dama con 13-10 y 9-5. Se trata pues de una posición de tablas.

DIAGRAMA 43

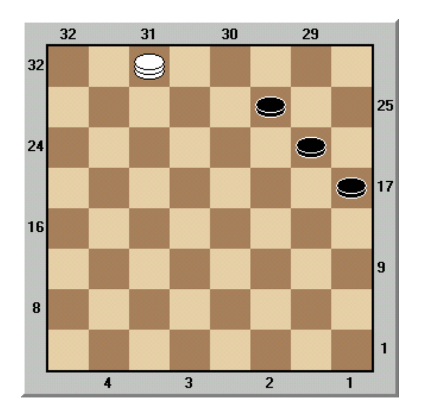
Recordemos en cambio el planteamiento del diagrama 44, claramente perdedora para las negras, que no pueden sobrepasar nunca la diagonal. Estas sacrificarán todos sus peones perdiendo finalmente la partida.

DIAGRAMA 44



Las posiciones de los diagramas 45 y 46 son así mismo perdedoras. En ambos casos las negras pueden sacrificar 2 peones y seguir adelante intentando entrar en dama. Sin embargo en el 45 la dama blanca tiene oportunidad de situarse a tiempo sobre la diagonal, con lo cual a las negras, no les es posible ya sobrepasarla.

DIAGRAMA 45



En el diagrama 46 las negras colocarán finalmente una ficha en la casilla 8 y las blancas su dama en la casilla 4, siendo esta una forma de aprisionar, tal y como hemos visto con anterioridad en el diagrama 31.

DIAGRAMA 46

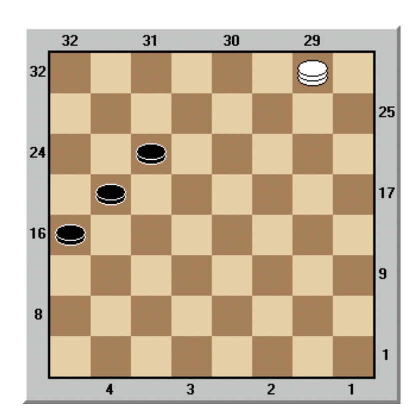
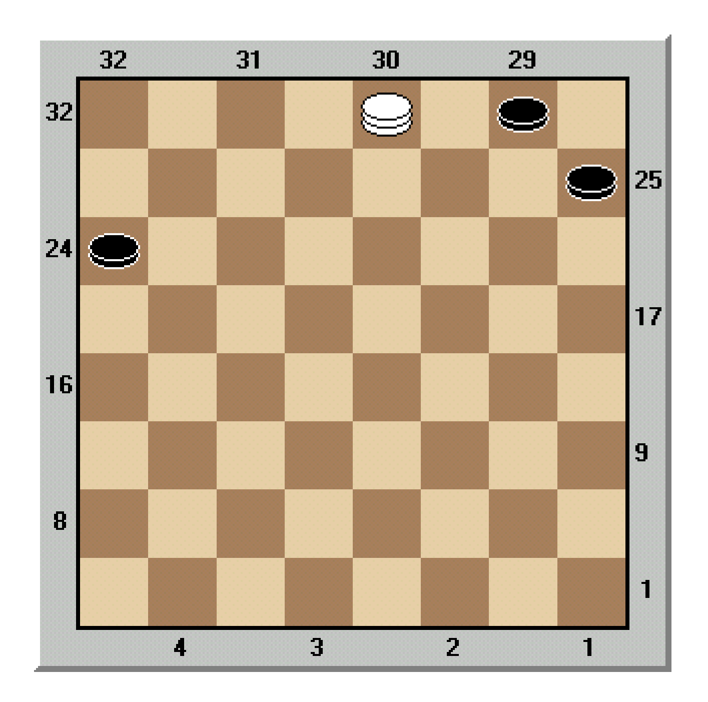


DIAGRAMA 47



En el diagrama 47, los 3 peones negros se encuentran bloqueados por una dama blanca. Esta composición, de gran fama, pertenece al autor español Juan de Timoneda (1635)! Constituye un final enormemente fascinante, con dos variantes diferentes triunfando las blancas en ambas:

Variante 1 1. ….. 25-21 2. 30x17 24-20 3. 17-6 20-16 4. 6-15 29-25 5. 15-26 perdiendo las negras.

Variante 2 1. ….. 29-26 2. 30x17 24-20 3. 17-6 20-16 4. 6-3 25-21 5. 3-7 21-17 6. 7-3 y las negras son derrotadas.

3.2.3.1 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Como usar adecuadamente una dama

TEMA: Bloqueo de los peones adversarios. Bloquea los peones adversarios.

DIAGRAMA 48

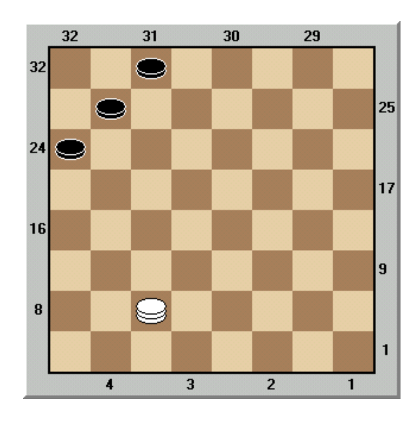
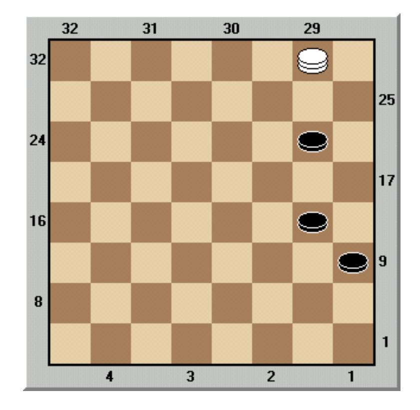


DIAGRAMA 49



TEMA: Bloqueo de los peones adversarios. Bloquea los peones adversarios.

DIAGRAMA 50

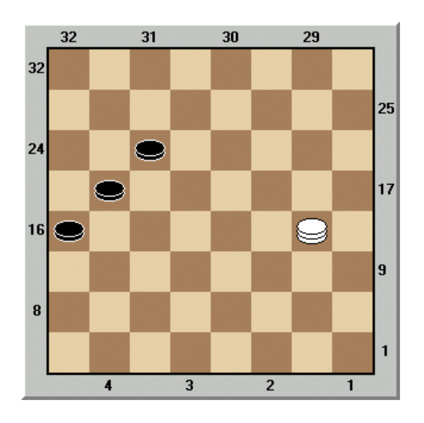
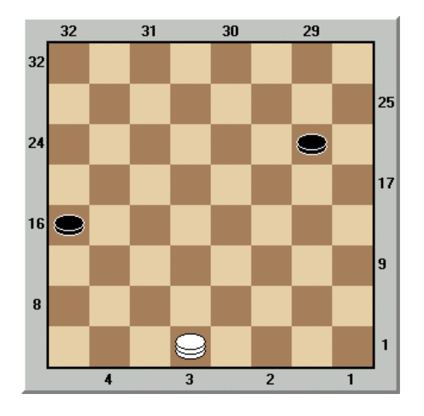


DIAGRAMA 51



TEMA: Bloqueo de los peones adversarios. Bloquea los peones adversarios.

DIAGRAMA 52

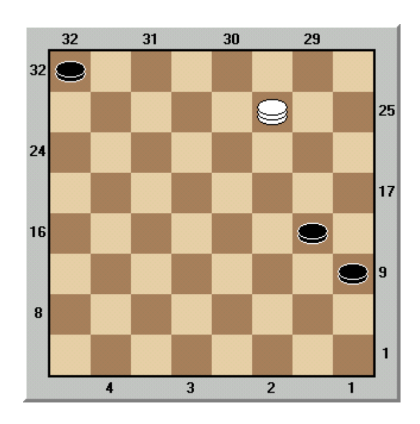
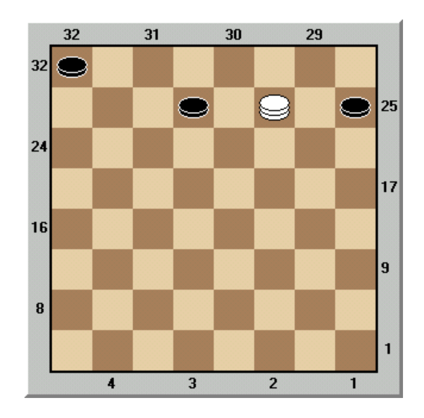
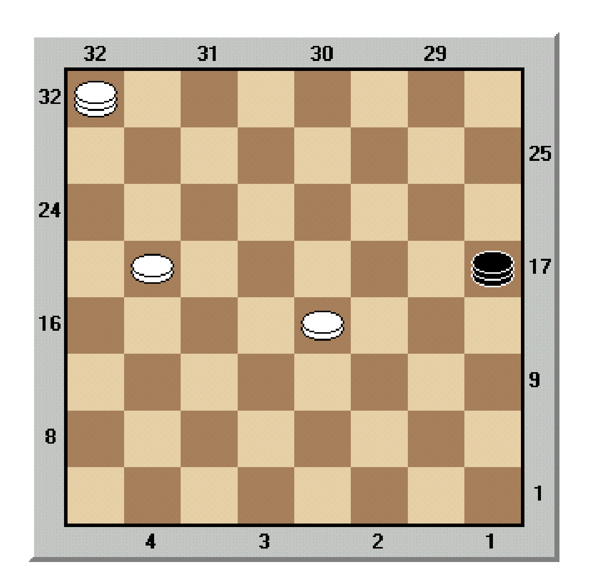


DIAGRAMA 53



3.2.4 Expulsion de fichas adversarias de sus casillas.

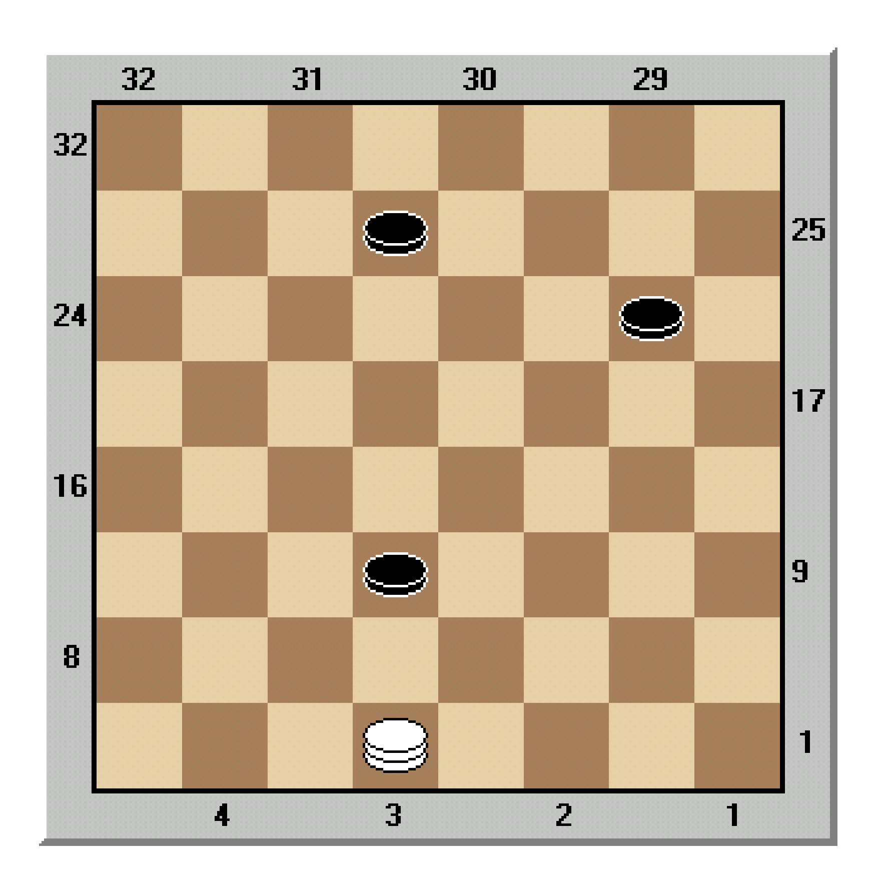
DIAGRAMA 54



En ocasiones es posible obligar con nuestra dama a los peones adversarios a abandonar sus casillas, obteniendo de este modo posiciones que nos permitirán evitar una derrota o conseguir una victoria.

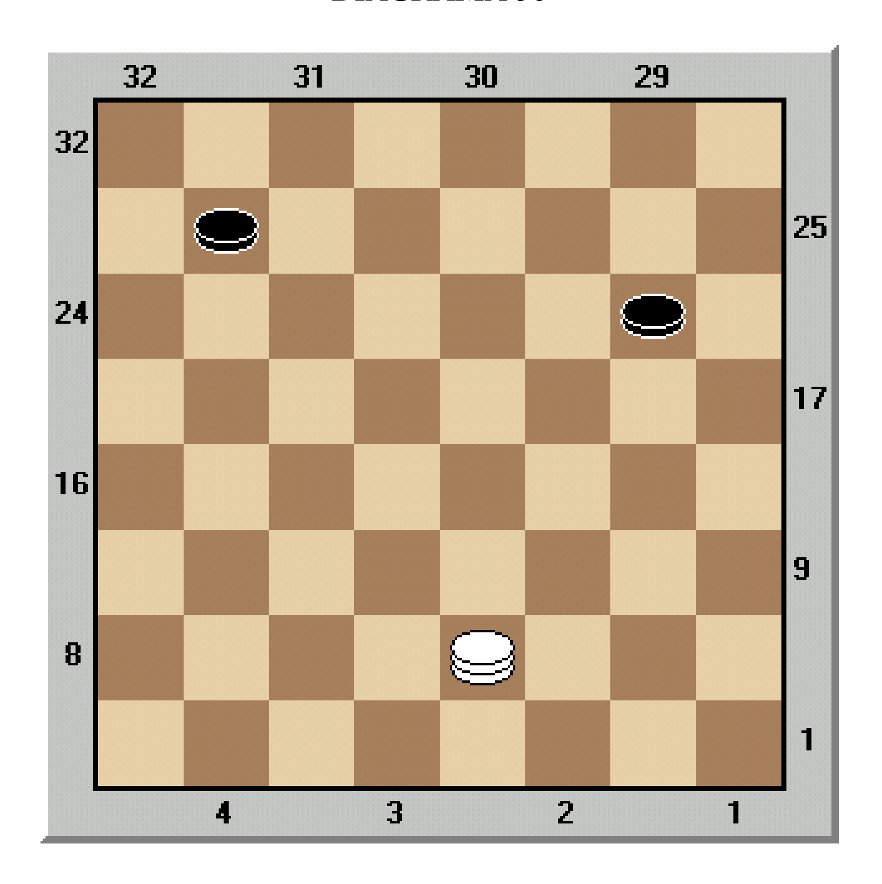
En el diagrama 54, es obvio que si las blancas consiguen obtener 3 damas, las negras estarán perdidas. Para impedirlo, estas mueven:
1. 17-30 20-24 (si realizan 32-23 las negras responden con 30-21 y 21-26 con tablas) 2. 30-21 14-19 3. 21-26 19-23 4. 26-22 32-28 (si juegan 24-28 las negras mueven 22-31!) 5. 22-31 28-32 6. 31-22 etc. con tablas.

DIAGRAMA 55



En el diagrama 55 ganan las blancas al obligar con su dama a abandonar sus casillas a los peones adversarios, consiguiendo un bloque de las fichas negras: 1. 3-17 21-18 obligado 2. 17-30 27-22 obligado 3. 30-26! Perdiendo las negras dos fichas y la partida.

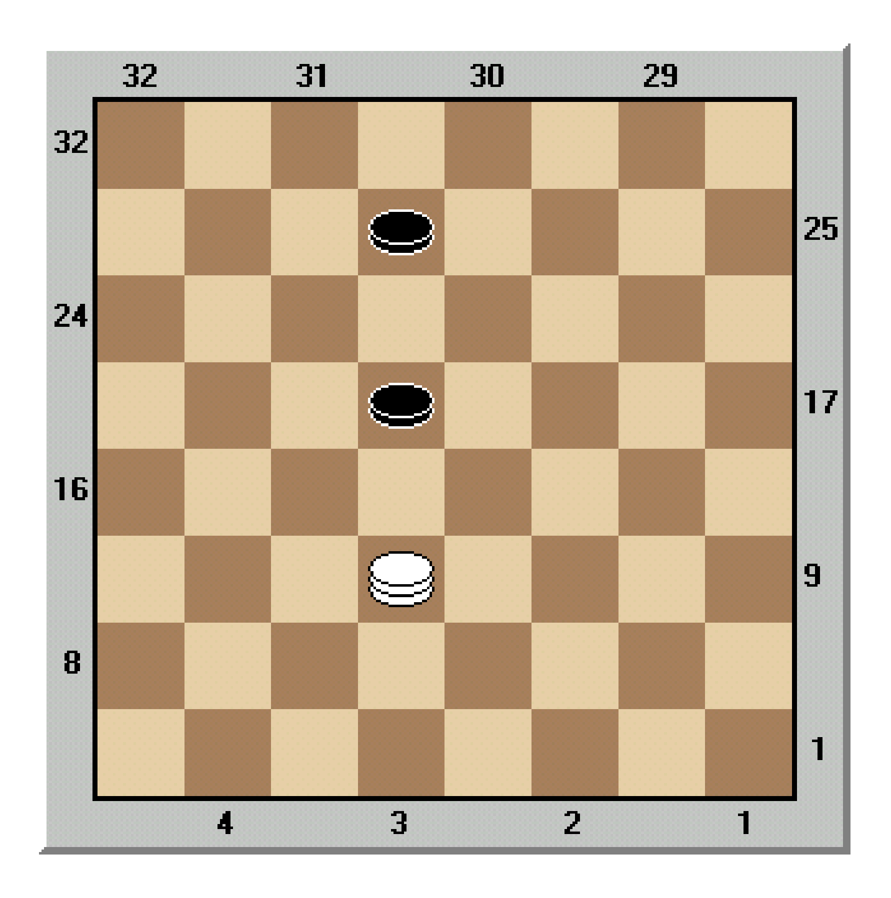
DIAGRAMA 56



Un precioso ejemplo del poder de la dama se ofrece en el diagrama 56, donde poco a poco las blancas obligan a los peones negros a desplazarse a los rincones del tablero, dominando finalmente la partida:

1. 6-11 21-17 2. 11-6 28-23 3. 6-10 23-20 4. 10-6 20-16 5. 6-3 y ganan.

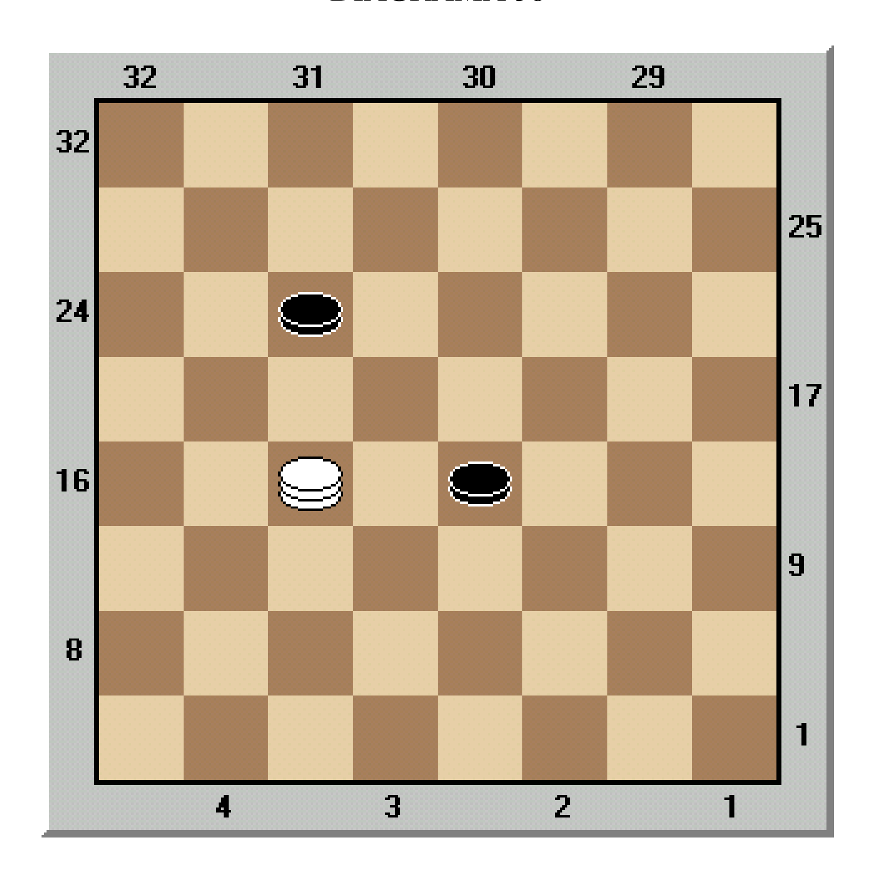
DIAGRAMA 57



Algo semejante sucede en la posición del diagrama 57. La dama obliga constantemente a los peones negros a abandonar sus casillas:

1. 11-24 19-14 (si mueven 27-23 o 27-22 las blancas responden con 24-11 y ganan) 2. 24-31 27-23 forzoso 3. 31-28 23-19 4. 28-23 y las negras pierden.

DIAGRAMA 58



Finalmente veamos la posición del diagrama 58, muy frecuente de encontrar en el tablero. Mueven las blancas 15-24! Si mueven las negras 1. 14-10 pierden por 2. 24-28! Tampoco pueden jugar 23-19 porque las blancas continúan con 24-6, etc. y vencen.

3.2.4.1 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Cómo usar adecuadamente una dama

TEMA: Expulsión de fichas adversarias de sus casillas.

DIAGRAMA 59

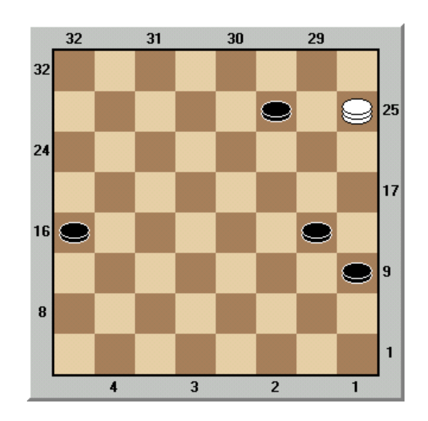
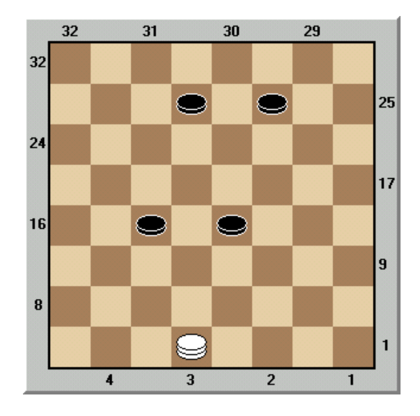


DIAGRAMA 60



TEMA: Expulsión de fichas adversarias de sus casillas.

DIAGRAMA 61

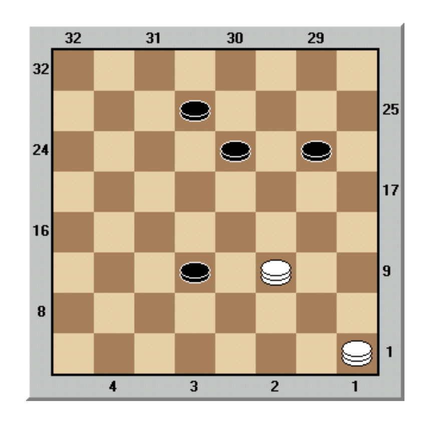
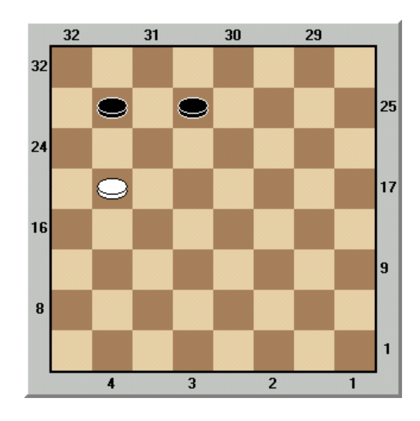


DIAGRAMA 62



TEMA: Expulsión de fichas adversarias de sus casillas.

DIAGRAMA 63

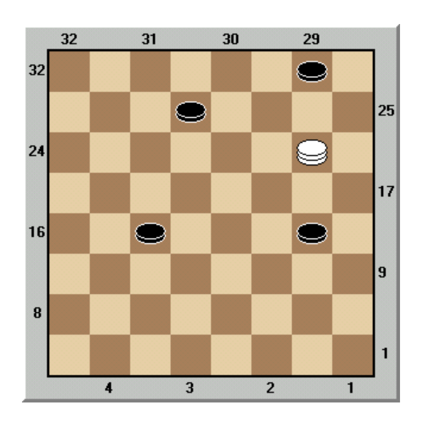
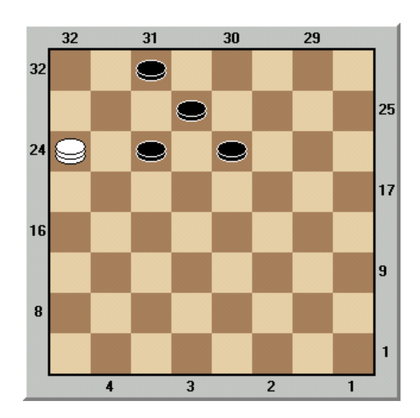


DIAGRAMA 64



3.3 Cómo usar adecuadamente una dama y peon(es).

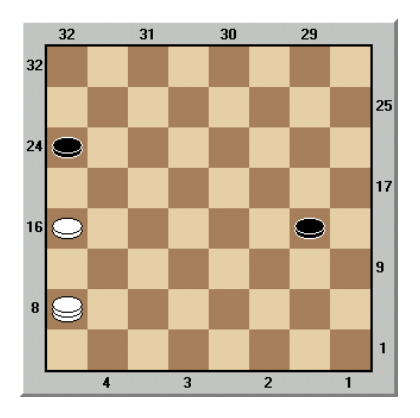
3.3.1 Golpes y combinaciones efectuados por la dama y peones.

Si una dama dispone de uno ó mas peones, su poder es mayor que cuando actúa sola. A continuación describiremos las diversas posiciones que pueden presentarse durante la partida.

3.3.1.1 A. Bateria

Es una posición constituida por una pieza negra y dos piezas blancas (dos damas o dama y peón) colocadas de tal modo que el sacrificio de una pieza blanca provoque la captura de la pieza negra y eventualmente también la de otras.

DIAGRAMA 65



Este caso se describe en el diagrama 65, en el que ganan las blancas gracias a su “batería”, jugando 1. 16-20 24x15 2. 8x9!

Otro ejemplo de “batería” se ofrece en el diagrama 66. Mueven las blancas 1.3-17! amenazando con 2. 21-26, contra esto las blancas no tienen defensa y perderán 3 peones y la partida!

DIAGRAMA 66

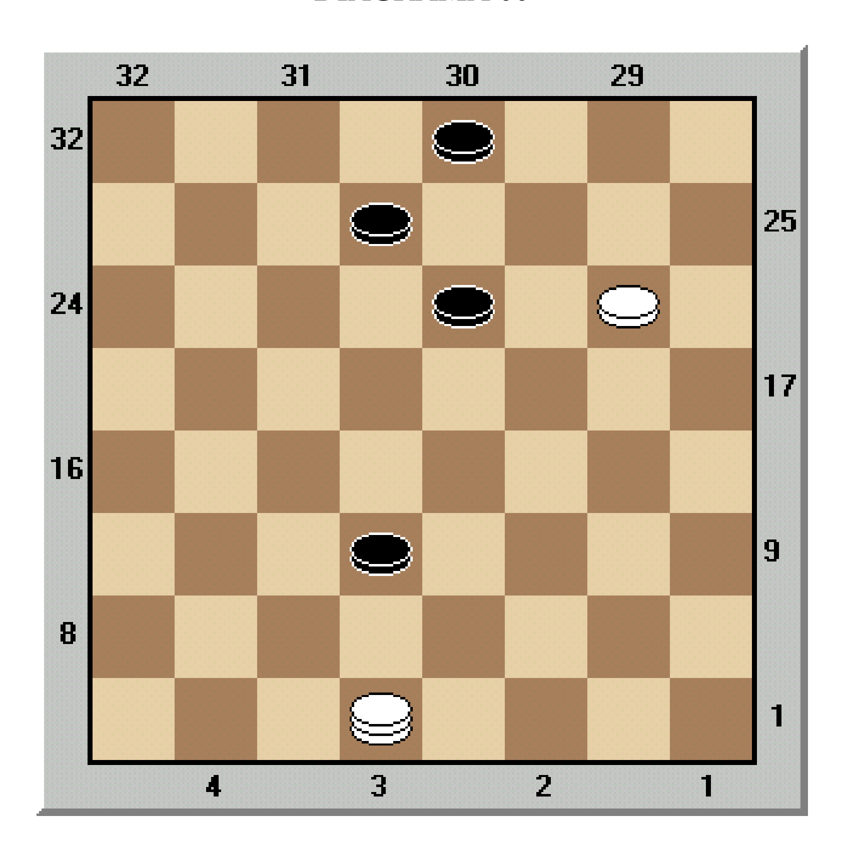
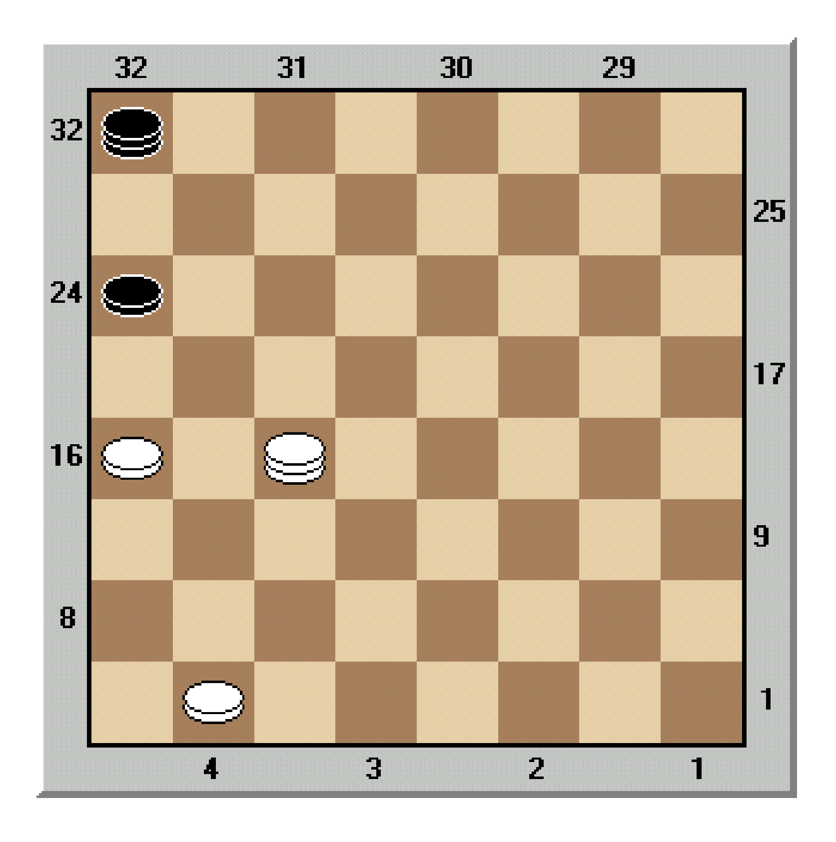


DIAGRAMA 67

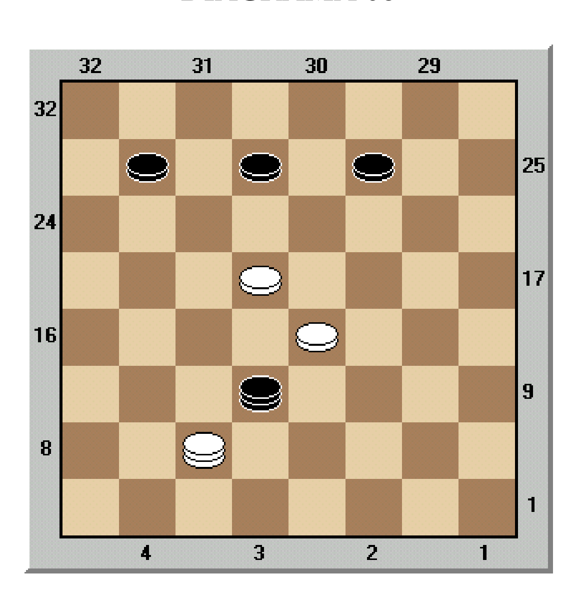


En la posición del diagrama 67, la "batería" de las blancas es suficiente para que las negras se entreguen rápidamente: 1. 16-20, la única respuesta es: 1. ….. 32-1, ya que si estas realizan otro movimiento, las blancas jugarían 15-4! Comiendo el peón y dama negros! 2. 4-8 1-32 obligado, y con 3. 20-24 ganan la partida.

3.3.1.2 B. Luneta

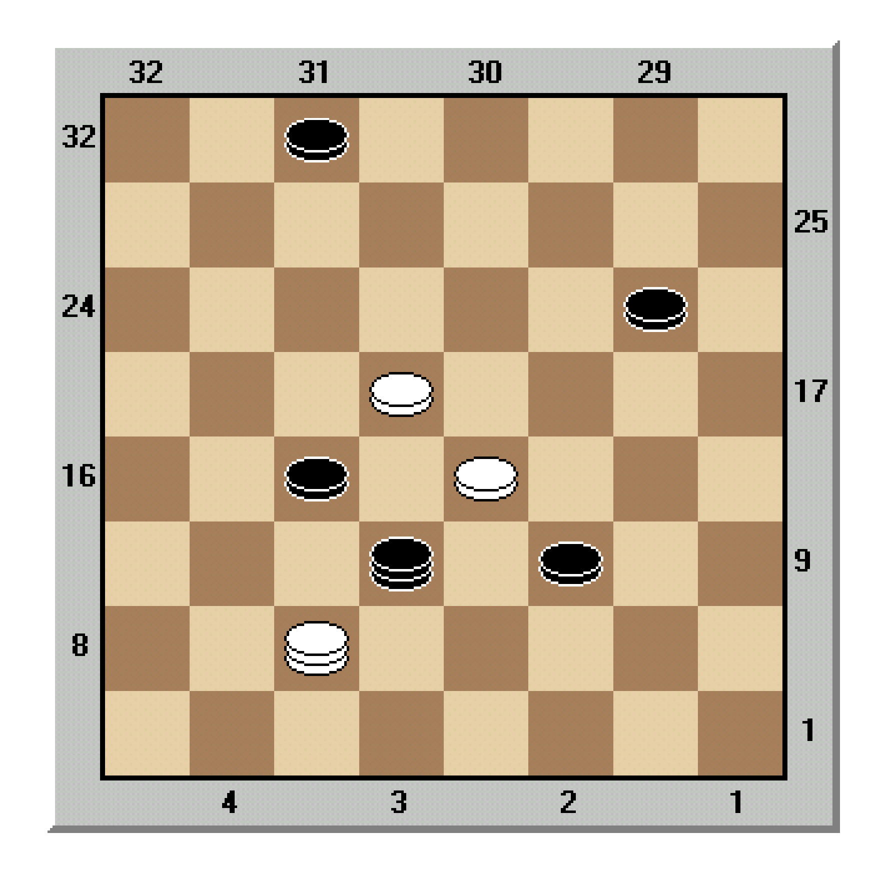
Posición en la que una dama se coloca entre dos piezas adversarias con el objetivo de capturar una de ellas, pero cuyo resultado es generalmente una situación perdedora. Estudiemos los dos ejemplos que a continuación se exponen:

DIAGRAMA 68



En el diagrama 68 la dama negra se introduce con 1. 2-11 entre la dama y peón blancos, no observando que ahora éstas obtienen la victoria con: 2. 19-23! 28x10 3. 7x1 capturando la dama blanca 4 piezas!

DIAGRAMA 69

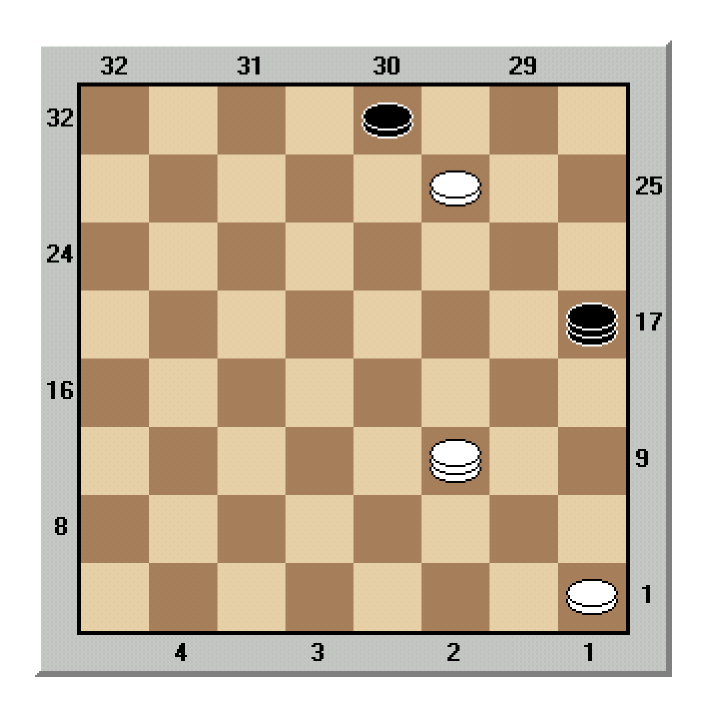


El desarrollo en el diagrama 69 es el siguiente: 1. 7-16! 11x18 2. 19-22 18x27 3. 16x24 GB

3.3.1.3 C. Clavija

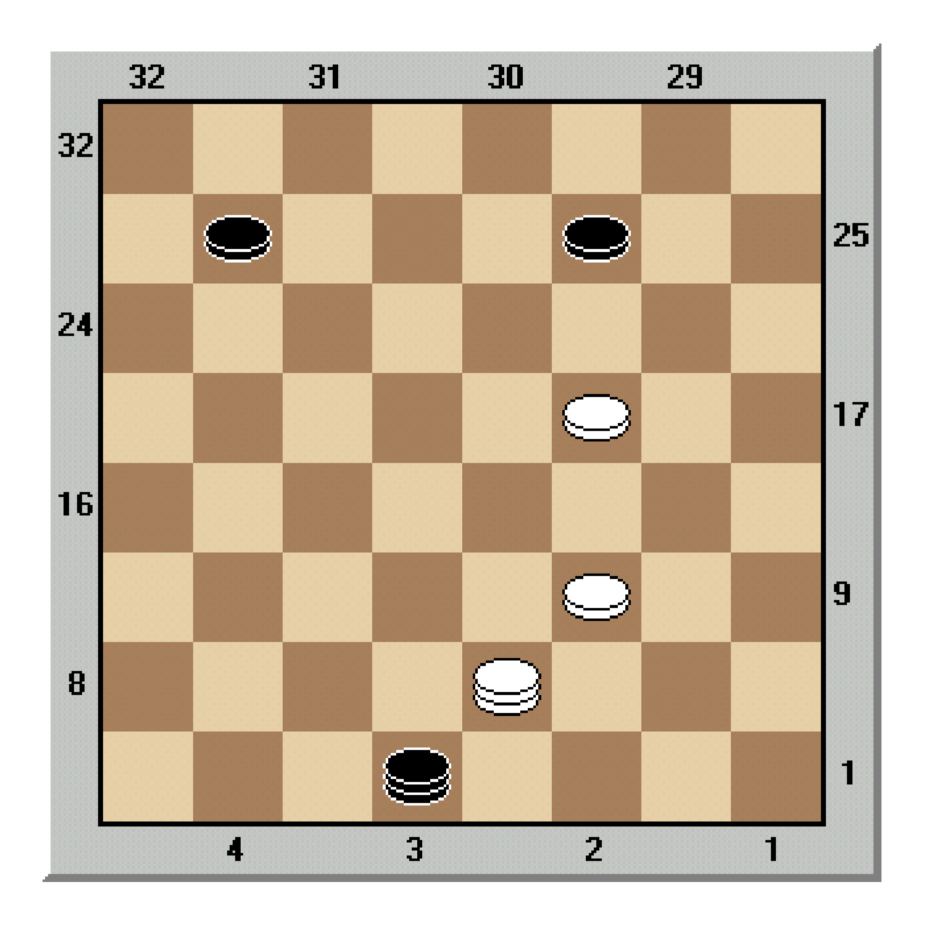
Es una posición en la que una pieza ocupa una casilla que no puede ser ocupada ni atravesada por una dama adversaria.

DIAGRAMA 70



En el diagrama 70, las negras han jugado l. ….. 21-17; las blancas ganaran sorprendentemente ya que la dama negra queda inmovilizada a causa de su propia ficha. Las blancas mueven 2. 10-3 30x21 3. 1-5! No logrando impedir las negras que sus oponentes muevan a continuación 4. 5-10 ganando la partida.

DIAGRAMA 71



En el diagrama 71 las blancas procuraran obligar a las negras a cobrar un peón en la misma diagonal que ocupa su dama, para evitar que logre situarse más tarde en los rincones del tablero cuando pretenda comer. El desarrollo es: 1. 18-21 26x17 2. 6-24 3x13 3. 24x9! GB

3.3.1.4 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Uso adecuado de una dama con uno o mas peones

TEMA: Golpes y combinaciones efectuadas por la dama y peon(es).
Crea golpes y combina con la dama y peon(es).

DIAGRAMA 72

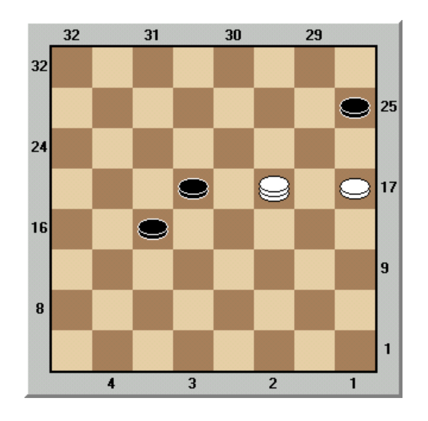
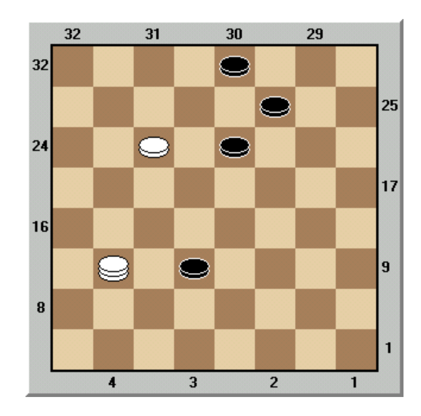


DIAGRAMA 73



TEMA: Golpes y combinaciones efectuadas por la dama y peon(es).
Crea golpes y combina con la dama y peon(es).

LUNETA
DIAGRAMA 74

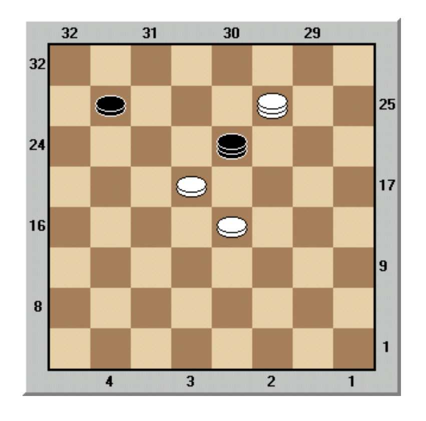
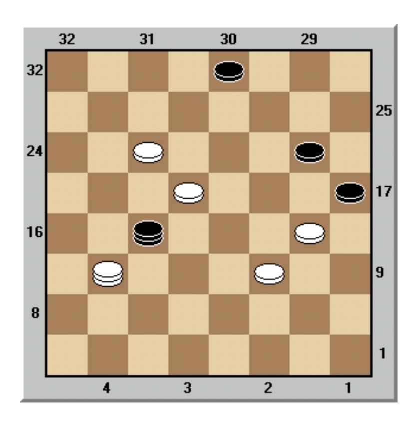


DIAGRAMA 75



TEMA: Golpes y combinaciones efectuadas por la dama y peon(es).
Crea golpes y combina con la dama y peon(es).

DIAGRAMA 76

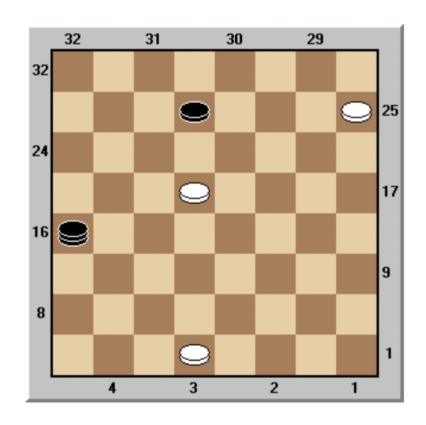
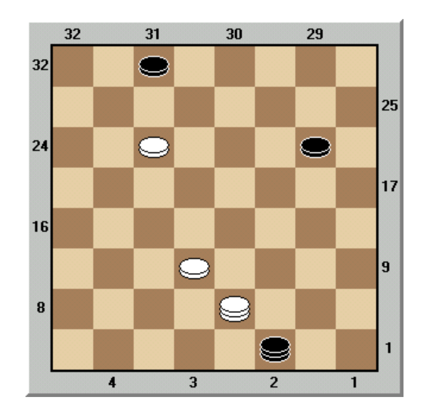


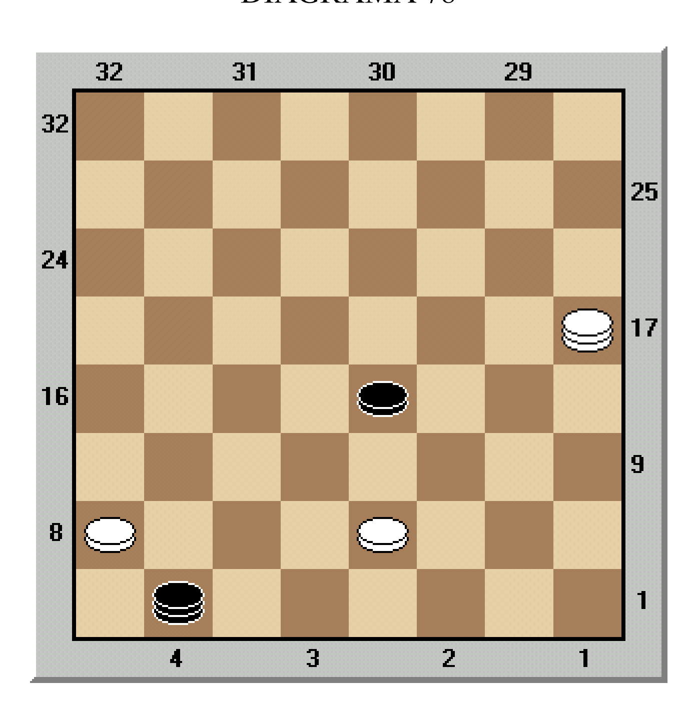
DIAGRAMA 77



3.3.2 Sacrificio de un peon

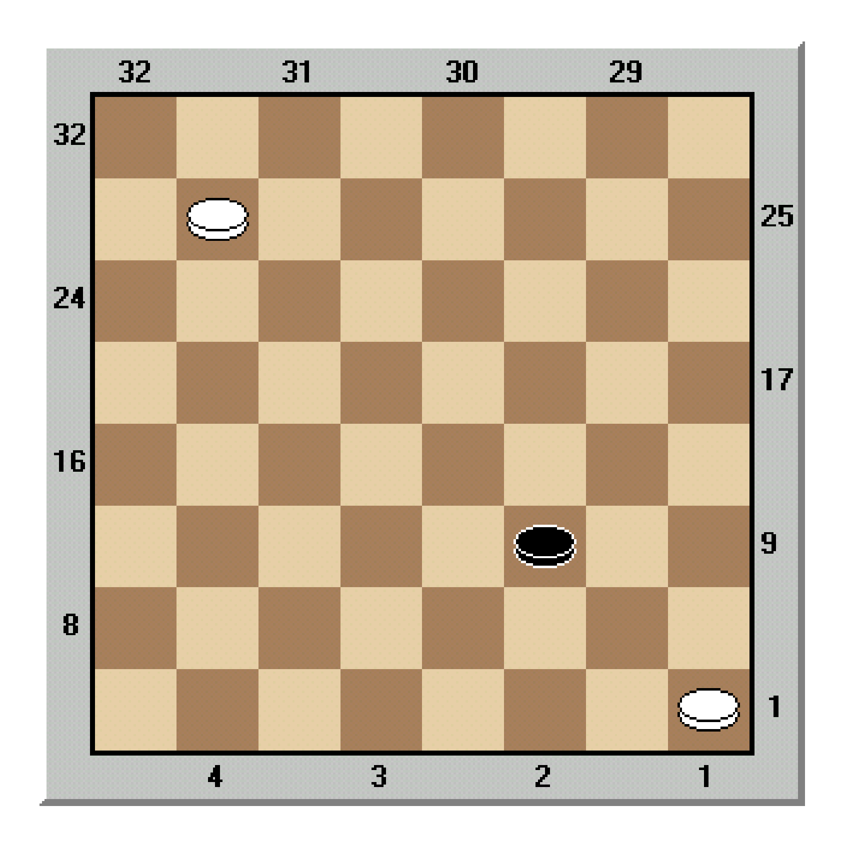
En ocasiones se presentan finales en los que con el sacrificio de una ficha pueden ser cercados los peones adversarios.

DIAGRAMA 78



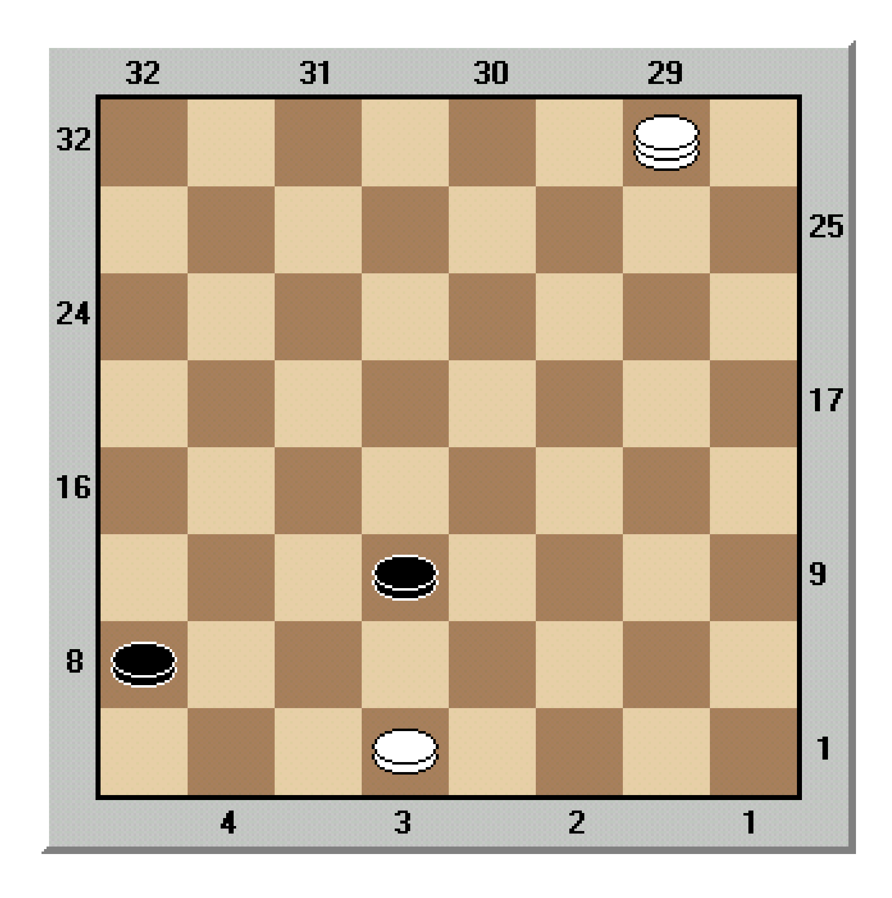
Un ejemplo clásico se describe en el diagrama 78 en el que las blancas juegan 1. 6-11 18x7 2. 17-3, las negras no pueden moverse y pierden.

DIAGRAMA 79



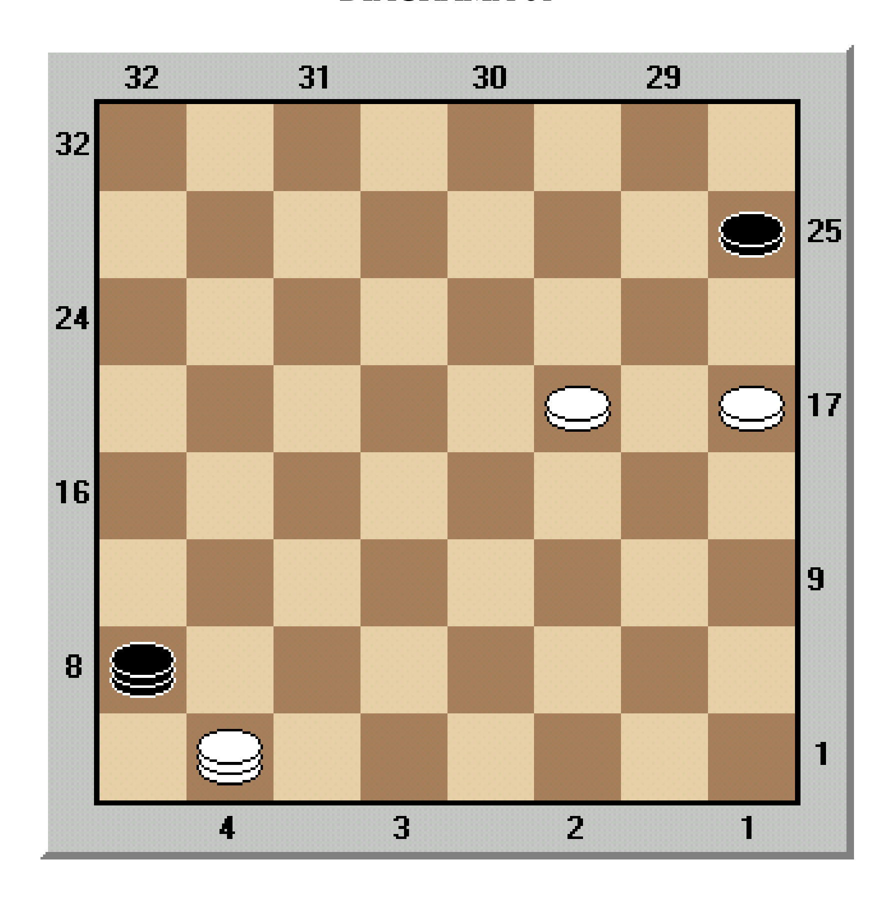
Otra posición en la que las blancas aprovechan el sacrificio de un peón para vencer se ofrece en el diagrama 79. Su desarrollo es: 1. 1-5 10x1 2. 28-32! Es fácil pero puede presentarse alguna eventualidad.

DIAGRAMA 80



Hasta la posición del diagrama 80 ganan las blancas. Aparentemente esta situación conduce a unas tablas, ya que las negras entrarán en dama con su próxima jugada 8-4. Sin embargo, las blancas lo impedirán con 1. 3-7 11x4 y 2. 29-25 y ganan.

DIAGRAMA 81



El diagrama 81 es algo más complicado, pero de una eficacia semejante. Las blancas juegan 1. 17-21, las negras intentarán ocupar la línea diagonal para obtener tablas 1. ….8-19, a continuación 2. 21-26 19x29, la dama blanca bloquea a la negra con 3. 4-8! Las negras no poseen buenas jugadas debiendo entregarse.

3.3.2.1 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Uso adecuado de una dama con uno o mas peones

TEMA: Sacrificio de un peón. Sacrifica un peón y gana.


DIAGRAMA 82

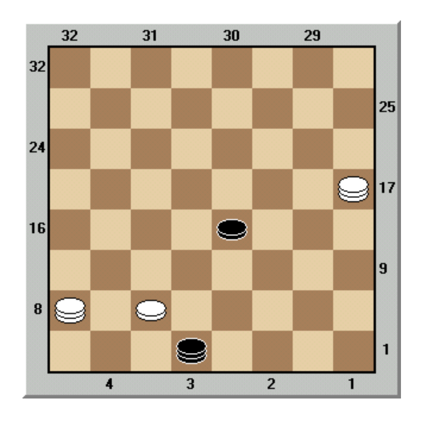
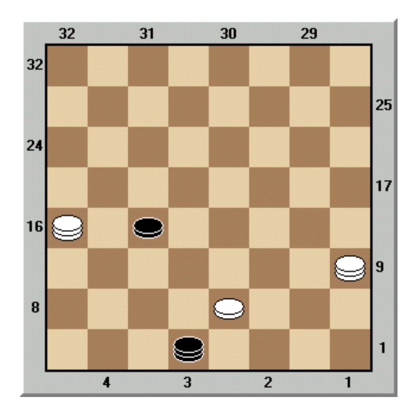


DIAGRAMA 83



TEMA: Sacrificio de un peón. Sacrifica un peón y gana.

DIAGRAMA 84

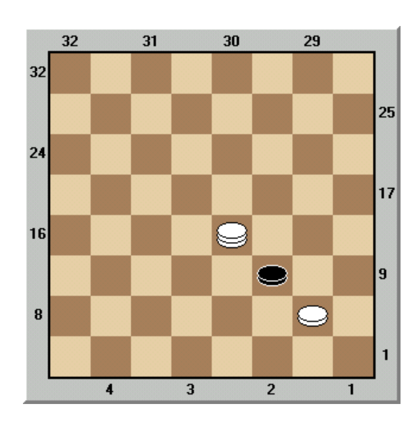
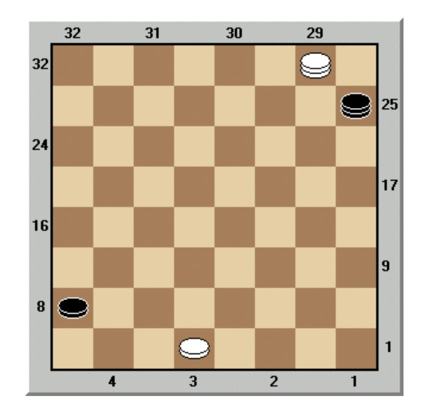


DIAGRAMA 85



TEMA: Sacrificio de un peón. Sacrifica un peón y gana.

DIAGRAMA 86

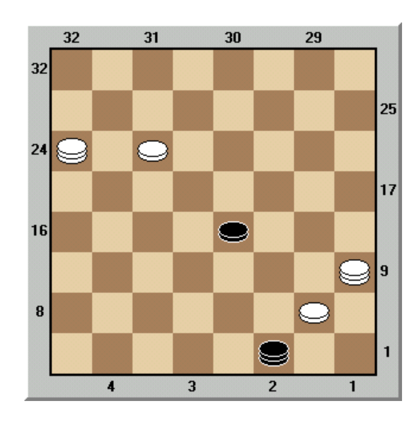
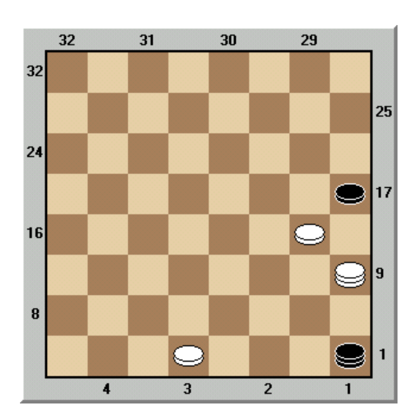


DIAGRAMA 87

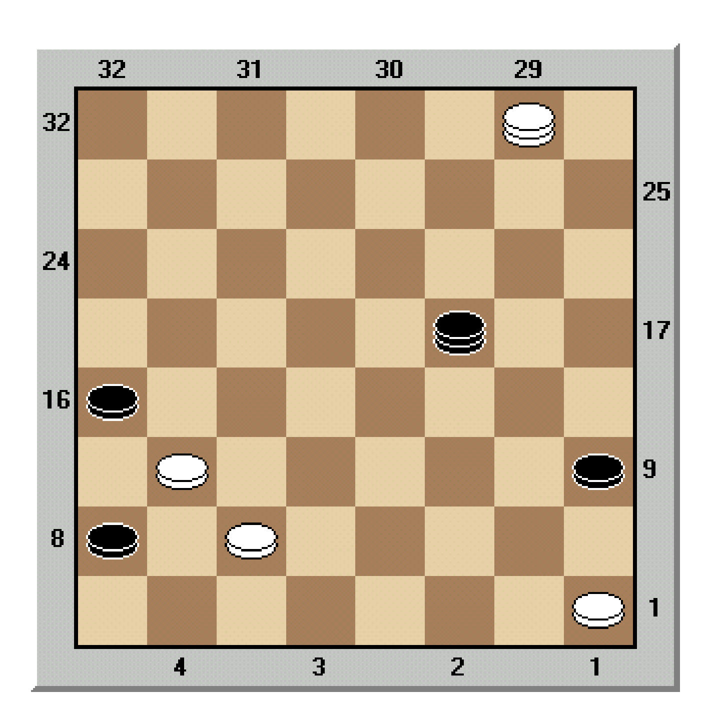


3.3.3 Aprisionamiento

De peones adversarios con dama y peon(es)

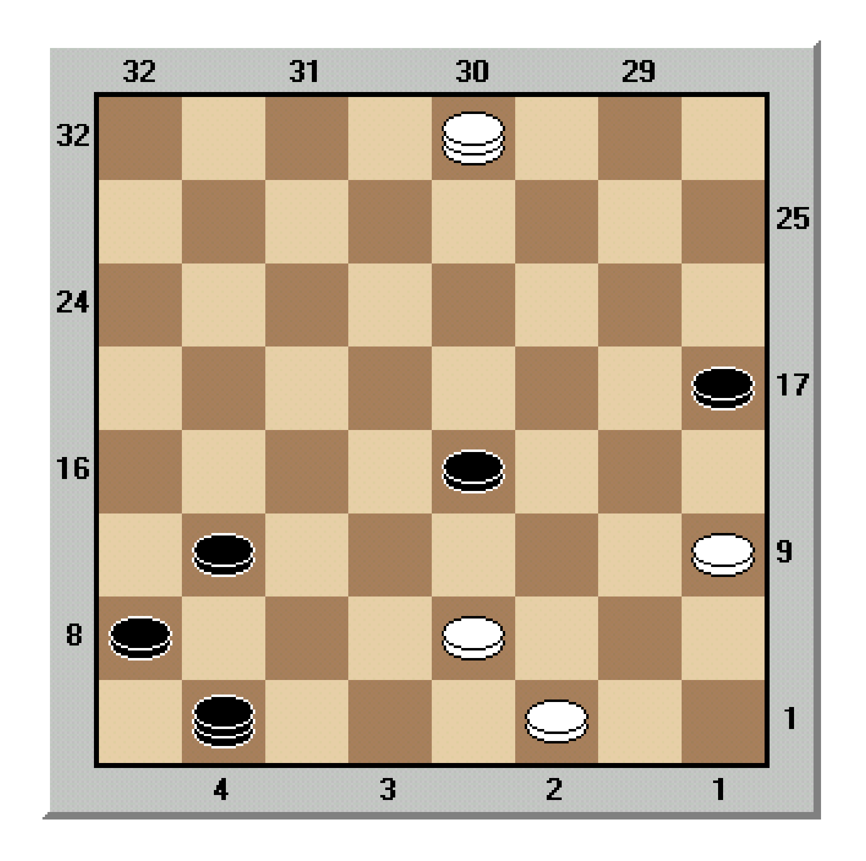
Hemos descrito como una dama es capaz de aprisionar fichas adversarias. Ello es más fácil con ayuda de uno ó varios peones.

DIAGRAMA 88



En el diagrama 88 participan activamente 2 peones blancos para aprisionar a la dama y demás peones negros. En esta posición las blancas mueven 1. 29-26 18x4 y continúan con 2. 26-17 16x7 y aunque poseen menos material que sus rivales esto no les impide ganar la partida con 17-3!

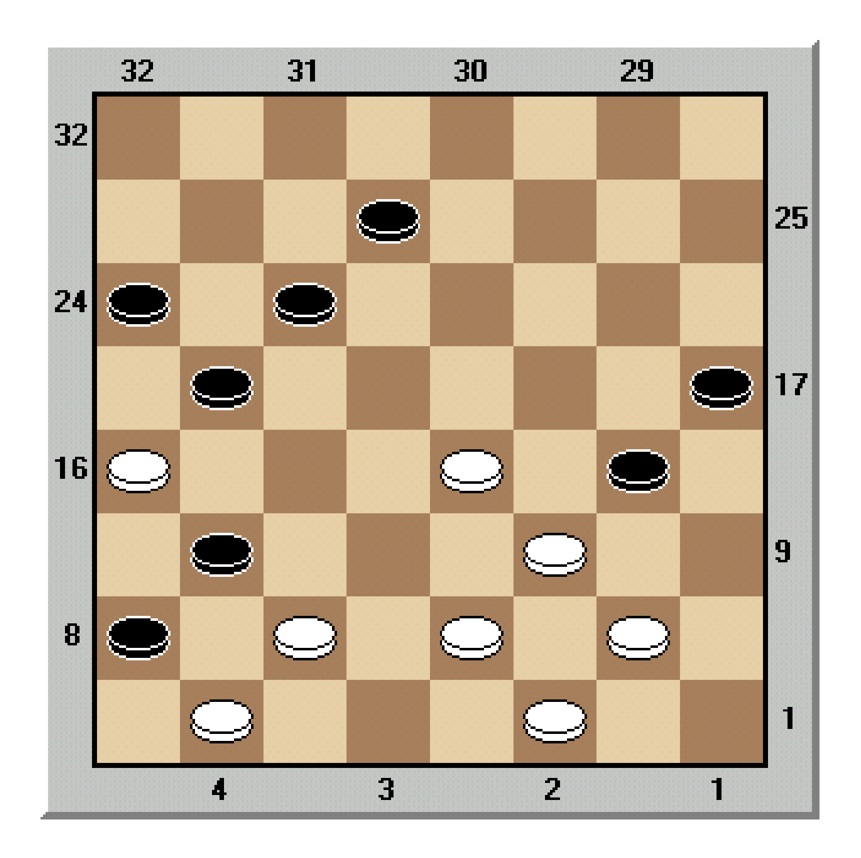
DIAGRAMA 89



En la posición del diagrama 89 las blancas realizan tres sacrificios: 1. 6-11 14x7 2. 9-13 17x10 3. 2-6 10x3 y finalmente 30-17! Las negras solo pueden jugar 3. ….. 3-6, 4. 17x3 perdiendo la partida.

Puede parecer imposible que situaciones como las del diagrama anterior se presenten, pero en este juego pueden darse todo tipo de posiciones, tal es el caso del diagrama 90.

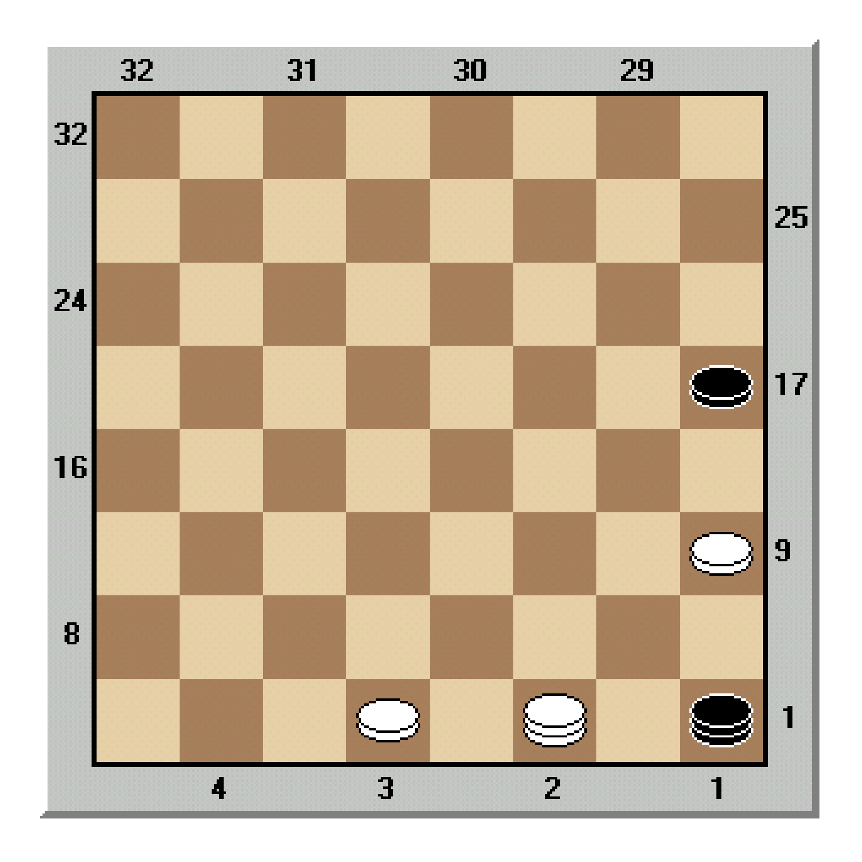
DIAGRAMA 90



Problema año 1987 Autor: Govert Westerveld

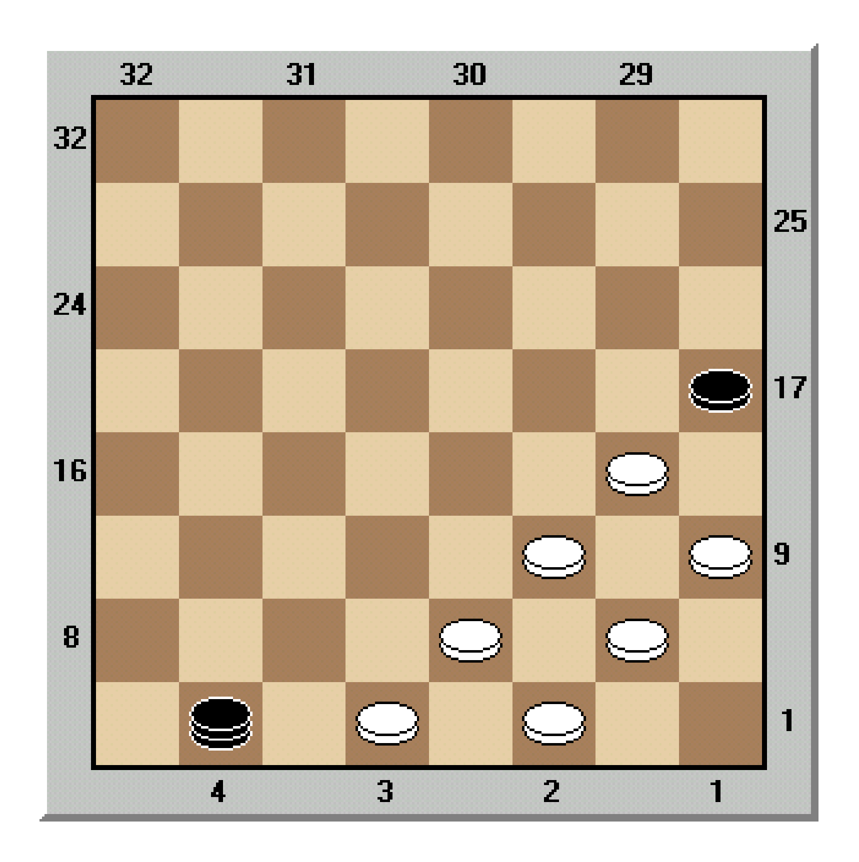
Es muy interesante comprobar como las blancas consiguen la victoria: 1. 6-11 13x6 ad libitum 2. 5-9 12x3 3. 14-19 23x7 4. 16x30! La dama blanca no participa activamente pero su contribución es importante. La partida continúa con 4. ….. 17-13 5. 9x18 24-20 6. 30x16, teniendo las negras que aceptar su derrota.

DIAGRAMA 91



Un ejemplo de aprisionamiento se ofrece en el diagrama 91, en el que ganan las blancas por: 1. 9-13 17x10 2. 5-5! Las negras sólo pueden jugar 2. ….. 10-6 3. 3x10, perdiendo las negras por no disponer de un tiempo.

DIAGRAMA 92



El caso descrito en este diagrama está relacionado con un famoso problema de Juan Timoneda (1635) , que figura en el diagrama 92, en el que las blancas ganan así: 1. 13-18 4x25 2. 10-14 25x4 3. 6-11 4x1 4. 9-13 17x10 5. 2-5 etc.!


LIBRO
LLAMADO
INGENIO, EL
QVAL TRATA DEL
luego del Marro de punta,
hecho por Iuan Timoneda.

DEDICADO AL MVY
magnifico Señor dom YÑIGO
de LOSCA *Capitan en las*
Galeras de España.

AL QVAL SE HAN ANNADIDO
ocho trechas de mucha primor, por
Antonio Miron y del Castillo.

EN TOLOSA,

En Casa de IVAN BOYDE, Impressor ordinario
de su Majestat. 1635

Libro hecho por Juan Timoneda (1635)

3.3.3.1 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Uso adecuado de una dama con uno o mas peon(es).
TEMA: Aprisionamiento de peones adversarios con dama y peon(es).
Aprisiona peones adversarios con la dama y peon(es)

DIAGRAMA 93

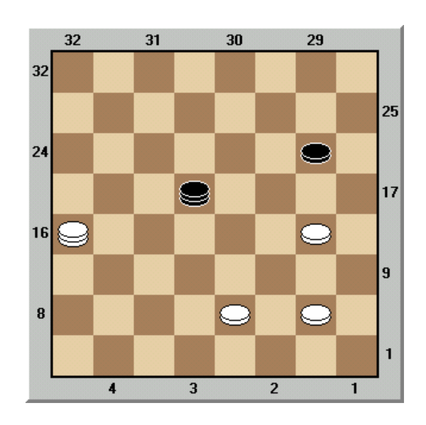
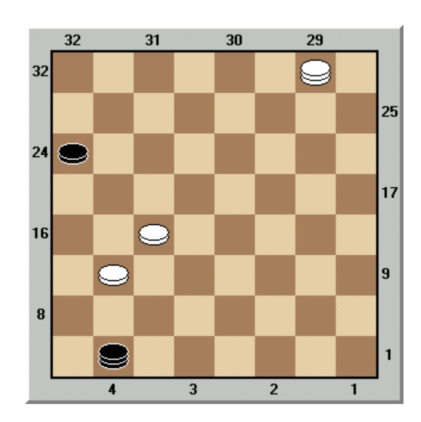


DIAGRAMA 94



TEMA: Aprisionamiento de peones adversarios con dama y peon(es).
Aprisiona peones adversarios con la dama y peon(es)

DIAGRAMA 95

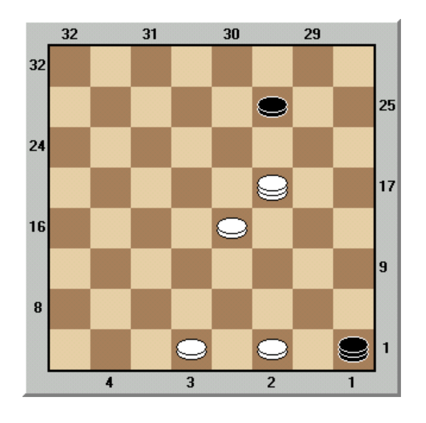
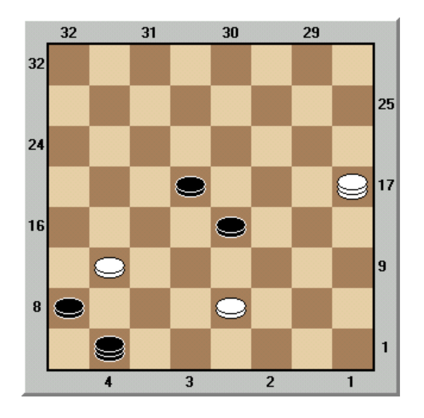


DIAGRAMA 96



TEMA: Aprisionamiento de peones adversarios con dama y peon(es).
Aprisiona peones adversarios con la dama y peon(es)

DIAGRAMA 97

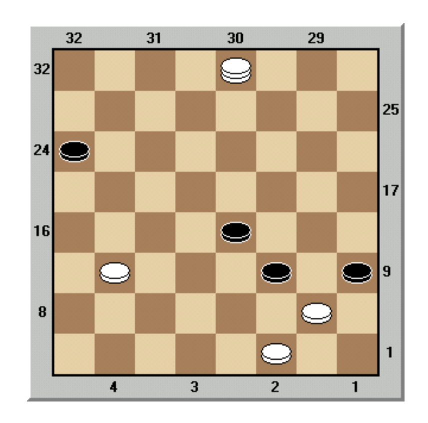
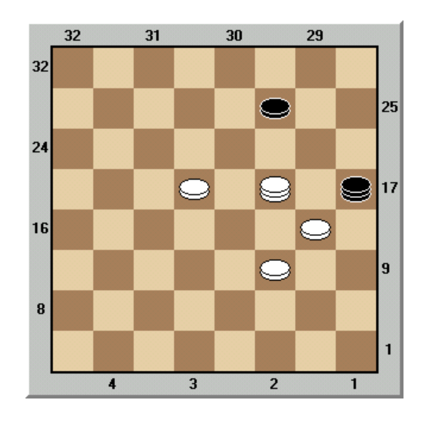


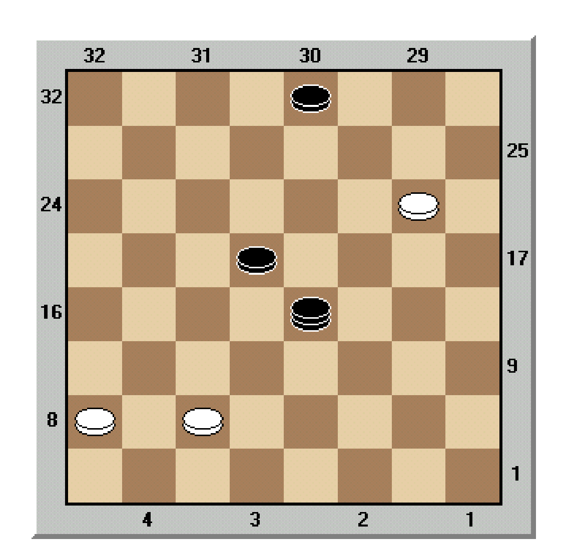
DIAGRAMA 98



3.3.4 Bloqueo de los peones adversarios con dama y peon(es)

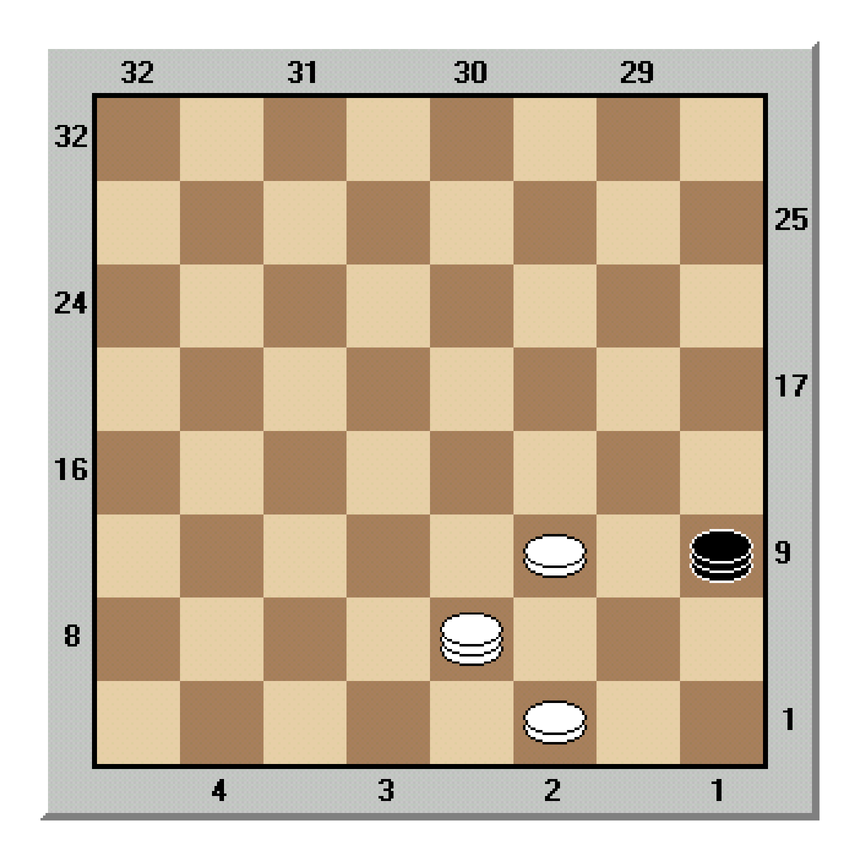
Nuestros peones pueden ser asimismo muy efectivos en el intento de bloquear las piezas adversarias.

DIAGRAMA 99



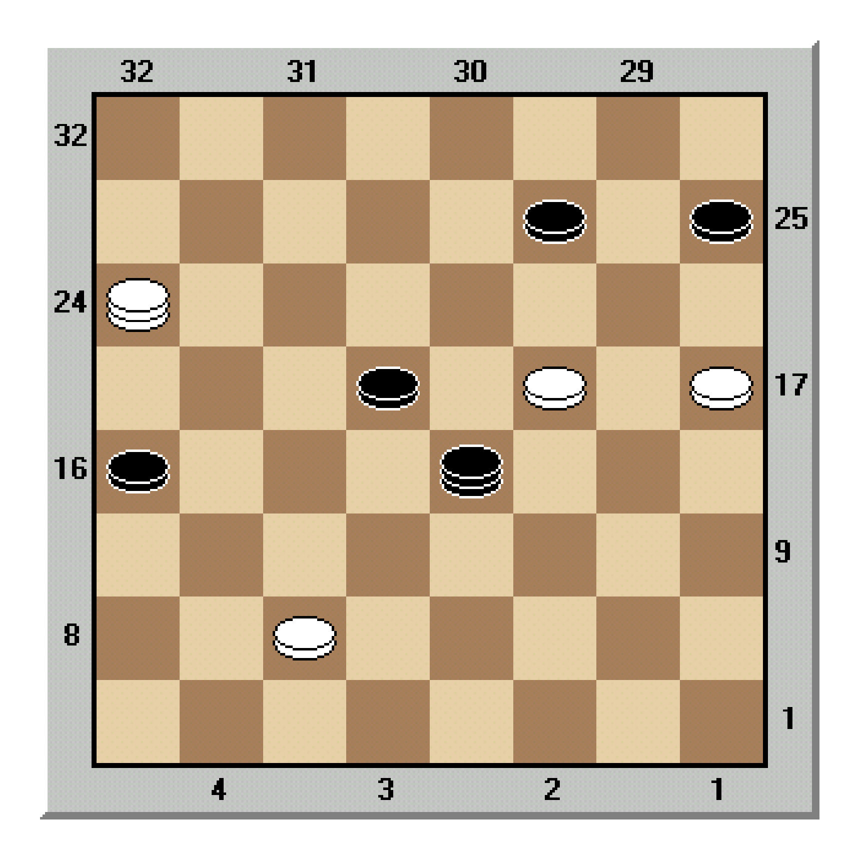
En la posición del diagrama 99 las fichas blancas efectúan una buena labor mediante 1. 21-26, las negras pueden comer de dos maneras diferentes con el mismo efecto. Veamos uno de los casos: 1. ….. 14x4 2. 31-28 30x21 3. 28x25, la dama negra queda bloqueada, y ha de entregarse. Como hemos observado las blancas han conseguido bloquear a sus rivales con un peón y su dama.

DIAGRAMA 100



En el diagrama 100, las blancas aprovechan un sacrificio para bloquear a la dama negra de la siguiente forma: 1. 6-24 9-18 2. 10-13 18x9, finalmente 3. 24-31, perdiendo las negras al tener que sacrificar su dama.

DIAGRAMA 101



La posición del diagrama 101 posee un final -conocido pero siempre sorprendente. En ella las negras han realizado como último movimiento 1. ….. 5-14 intentando obtener ventaja material, pero las blancas preparan una trampa con: 2. 7-12 14x21 Ad Libitum 3. 24-28 16x7 28x4, debiendo las negras que entregar forzosamente su dama, bloqueada y sin posibilidad de escape.

3.3.4.1 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama
Uso adecuado de una dama con uno o mas peon(es).

TEMA: Bloqueo de los peones adversarios con dama y peón(es).
Bloquea los peones adversarios con dama y peón(es).

DIAGRAMA 102

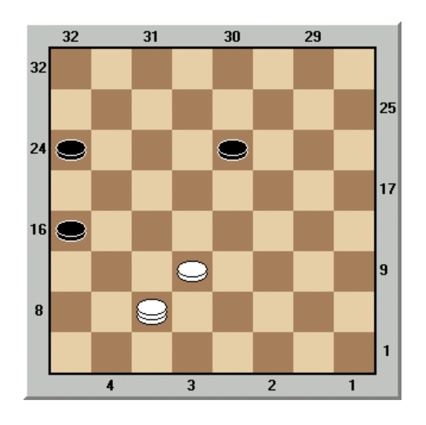
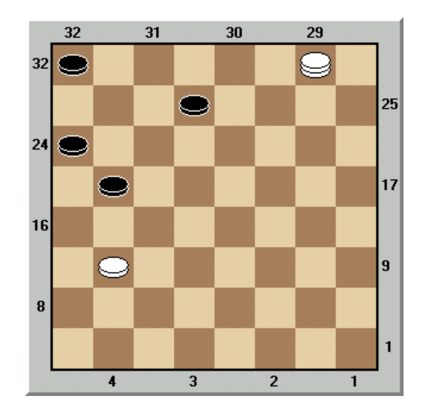


DIAGRAMA 103



TEMA: Bloqueo de los peones adversarios con dama y peón(es).
Bloquea los peones adversarios con dama y peón(es).

DIAGRAMA 104

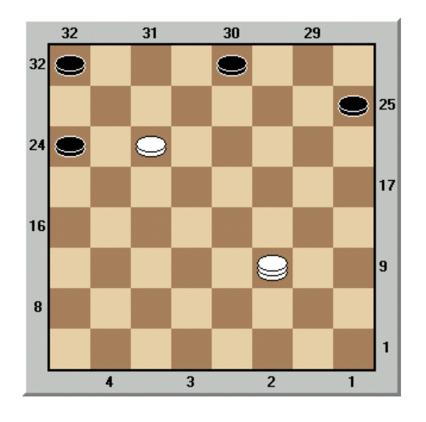
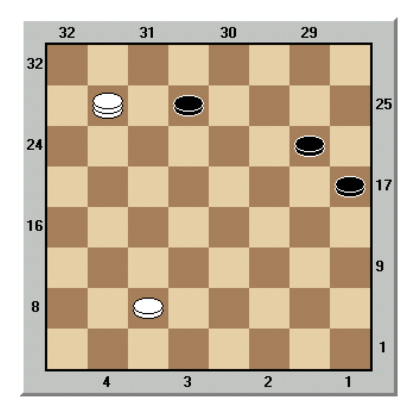


DIAGRAMA 105



TEMA: Bloqueo de los peones adversarios con dama y peón(es).
Bloquea los peones adversarios con dama y peón(es).

DIAGRAMA 106

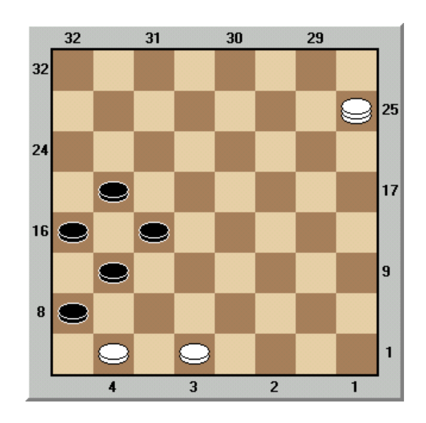
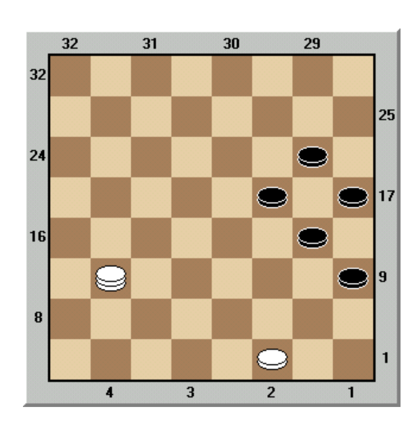


DIAGRAMA 107



3.4 Rodeos
De la dama durante el salto de captura de peones adversarios.

Ya sabemos que la dama es el personaje principal de este juego. Normalmente supera a 2 peones y en circunstancias especiales hasta a 4, gracias a su mayor movilidad. Puede atacar otras piezas a distancia por su gran capacidad de salto. Los rodeos que realiza una dama cuando efectúa sus saltos para capturar los peones adversarios son bellos, confusos y mortales.

En este punto encontramos uno de los aspectos más complejos y atrayentes del juego de damas. En ocasiones, cuando un jugador sacrifica varios peones, la posición que queda en el tablero puede hacer pensar que la dama sola no podrá lograr nada. Sin embargo es precisamente en ese momento cuando muestra su máximo poder eliminando del tablero peones adversarios.

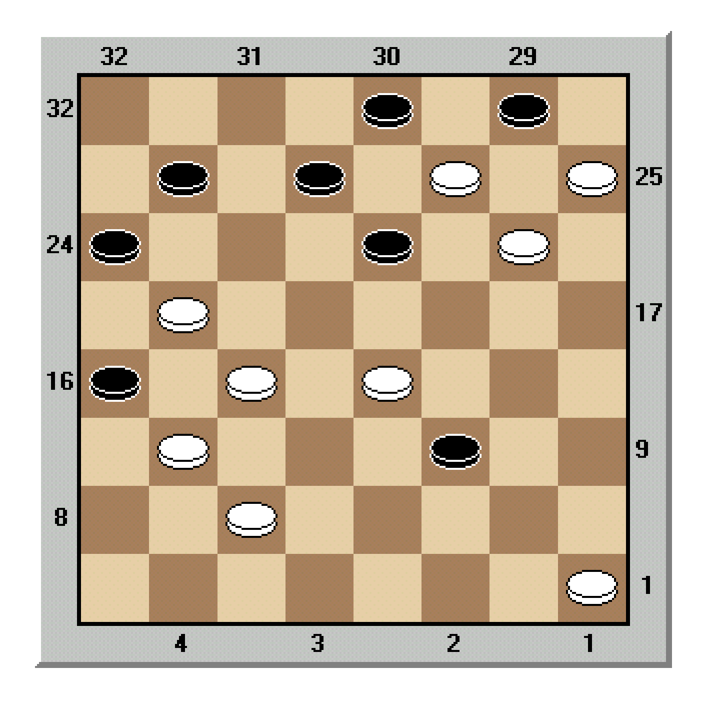
Intentaremos explicar a continuación el rodeo que puede hacer la dama durante el salto cuando esta capturando peones adversarios. Algunas veces la dama puede comer de varias formas, así como distinto número de fichas, siendo por tanto conveniente conocer como realizar bien estos movimientos.

3.4.1 Rodeos simples.

La mayor satisfacción para un jugador es capturar su dama de 5 a 7 peones adversarios en un golpe. Es lo que se denomina “un petardo de cinco, seis o siete”.

Un ejemplo de “petardo de 7” se ofrece en el diagrama 108. Es una posición compleja, aparentemente perdedora para las blancas. Obviamente, ésta nunca se había presentado en una partida real, pero lo que se pretende demostrar es la fuerza que posee la dama y su recorrido capturando peones adversarios. Otras situaciones similares, con menos fichas en ambos lados, y golpes de 4 á 5 peones si pueden darse perfectamente en las partidas.

DIAGRAMA 108



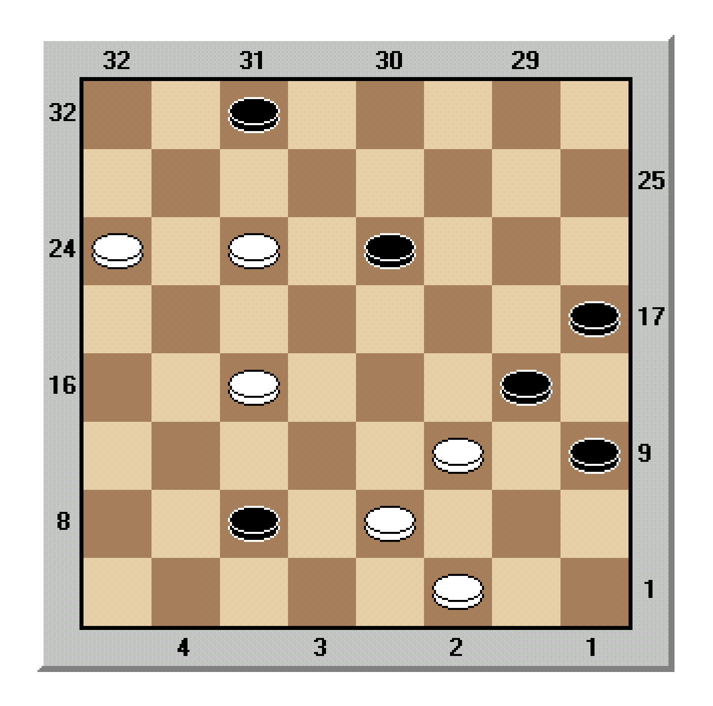
Parece increíble que las blancas en esta posición pueden aún eliminar 7 peones adversarios y ganar la partida: 1. 7-11 16x7 2. 1-5 10x1 3. 14-18 22x13 4. 15-19!

Se plantea en este momento una situación confusa; las negras deben tomar forzosamente 3 peones blancos, es decir, jugar 4. ….. 29x6! Con este salto se ha abierto la casilla 29 y de este modo el peón blanco situado en la calle 25 puede meterse en dama y actuar como tal.

5. 21-26, las negras pueden comer de dos formas con el mismo resultado porque a continuación las blancas siempre se meterán en dama. 5. ….. 24x15 Ad Libitum 6. 25-29! 6. 25-29! 6. ..30x21 realizando finalmente la dama blanca un trabajo enormemente destructivo, saltando por encima de 7 peones adversarios, capturando mediante un rodeo sobre el tablero todos los peones negros, situándose finalmente frente a la dama negra en la diagonal .7. 29x32! Debiendo las negras sacrificar su dama. Es un ejemplo muy constructivo que sería interesante reproducir en más de una ocasión.

Un ejemplo más simple en este tipo de saltos, pero más famoso por pertenecer a la literatura clásica es el que se ofrece en el diagrama 109. Su autor es Lorenzo Valls (1597).

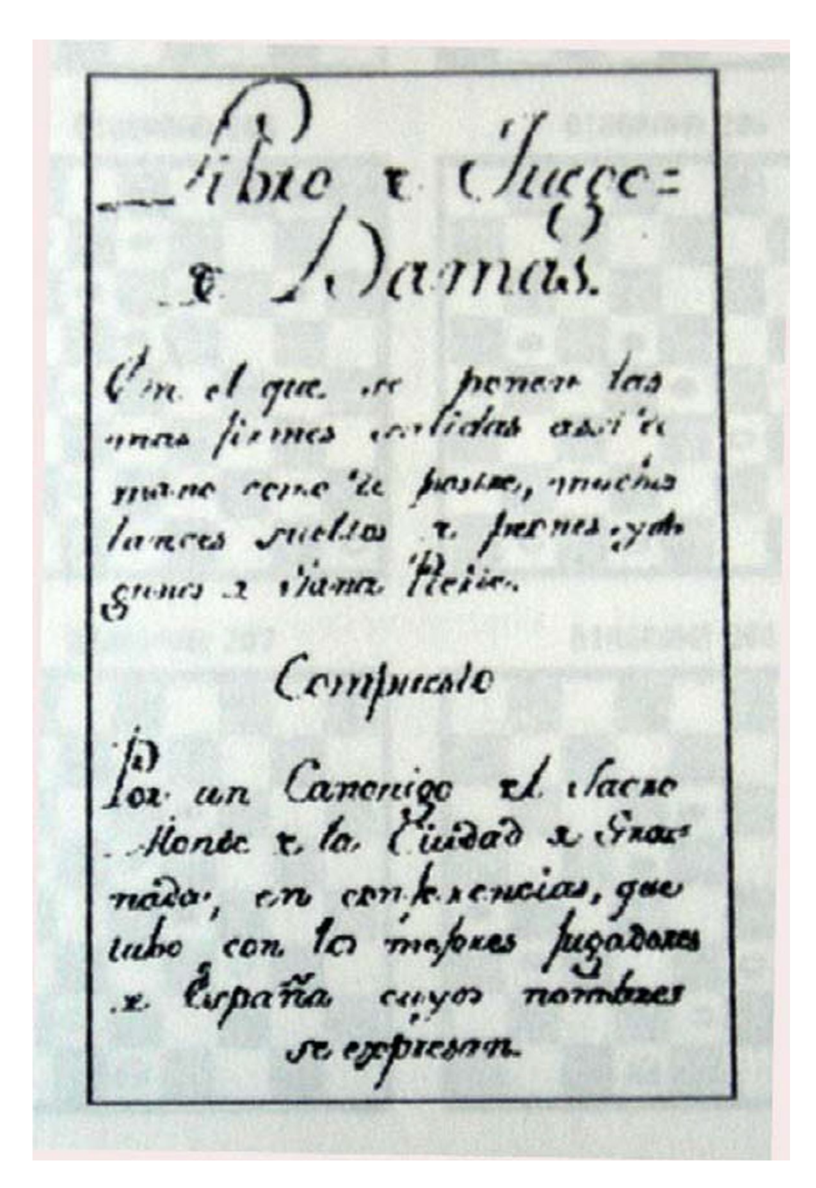
DIAGRAMA 109



Problema; año 1597
Autor: Lorenzo Valls

La solución del problema en el diagrama 109 es la siguiente:
1.24-28 31x24 2. 2-5 9x2 3. 23-28 2x20 4. 28-31 13x6 5. 31x27!

Se demuestra con esto el abundante caudal de conocimientos que sobre el juego ya poseían estos autores.



Libro de Juego
de Damas.

En el que se ponen las
mas firmes salidas assi de
mano como de postre, muchos
lances sueltos de pernes, y al-
gunos de Dama Reina.

Compuesto

Por un Canonigo del Sacro
Monte de la Ciudad de Gra-
nada, en conferencias, que
tubo con los mejores jugadores
de España cuyos nombres
se expresan.

Manuscrito de un canónigo de Sacro Monte en la ciudad de Granada, aprox. 1650. En biblioteca del Sr. Cantalapiedra Martín – Valladolid.

3.4.1.1 Ejercicios:

El poder maravilloso de la dama rodeos de la dama durante el salto de captura de peones adversarios.

TEMA: Rodeos simples. Efectúa los golpes para rodeos simples.

DIAGRAMA 110

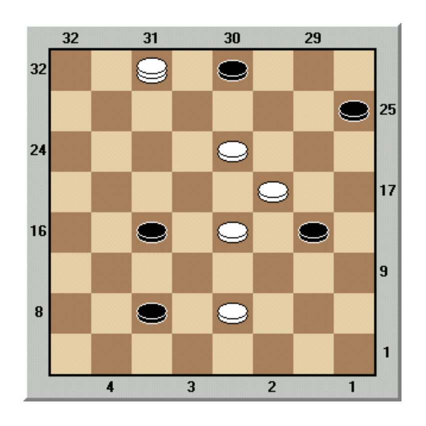
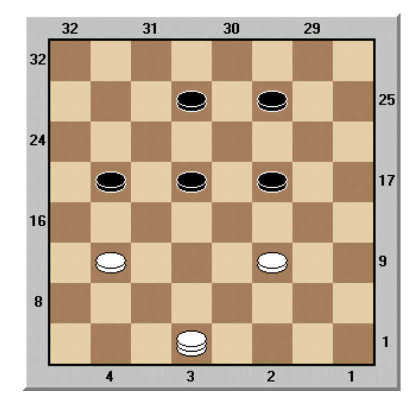


DIAGRAMA 111



TEMA: Rodeos simples. Efectúa los golpes para rodeos simples.

DIAGRAMA 112

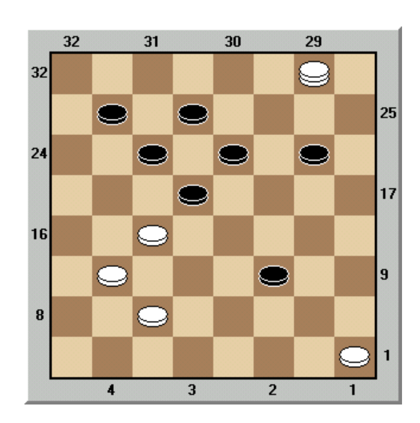
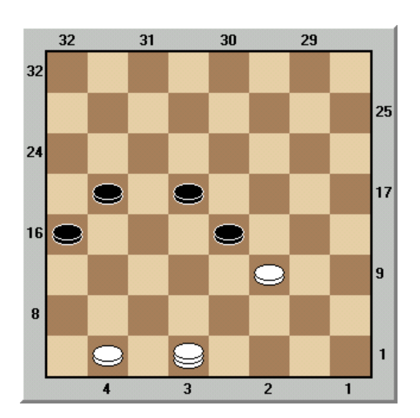


DIAGRAMA 113



TEMA: Rodeos simples. Efectúa los golpes para rodeos simples.

DIAGRAMA 114

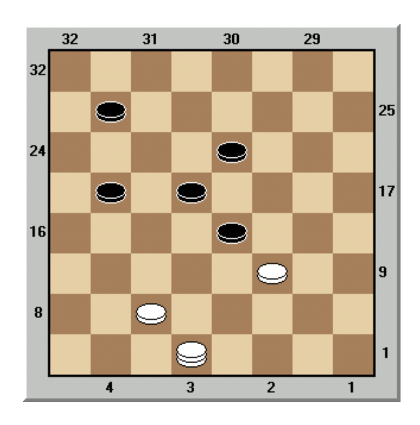
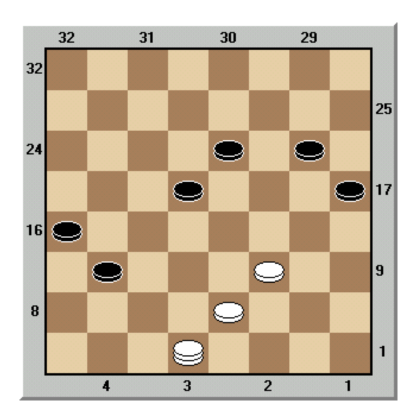


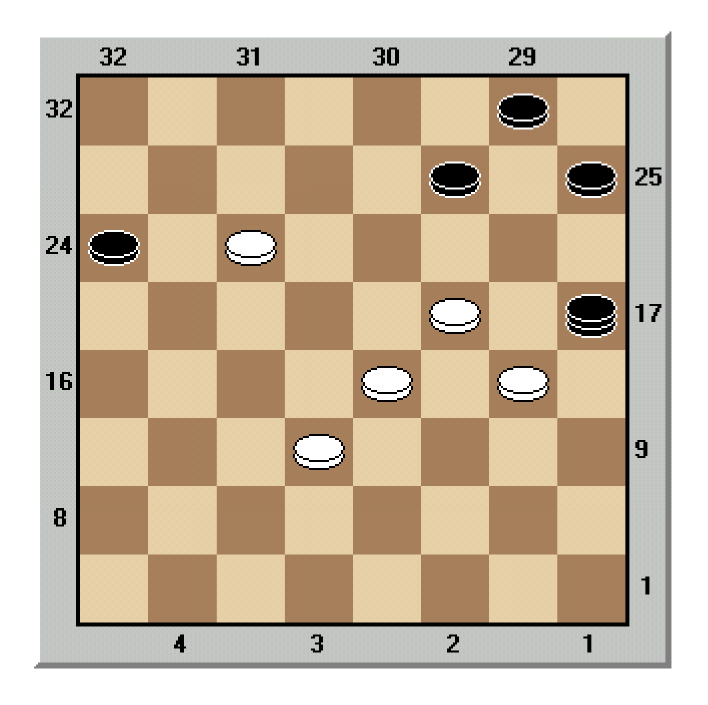
DIAGRAMA 115



Durante el salto de una dama pueden existir algunos rodeos confusos en el mismo. ¿Por donde ha de saltar la dama y donde tiene que colocarse finalmente? Es necesario tener en cuenta las reglas establecidas que determinan que tanto la dama como el peón deben comer el mayor número de piezas contrarias. Asimismo la pieza debe efectuar el salto en su totalidad antes de retirar del tablero las piezas adversarias capturadas.

Con estas dos reglas entenderemos más fácilmente los ejemplos que vamos a tratar. Estudiemos, en primer lugar el llamado salto de Manoury, publicado en el siglo XVIII, desarrollado a continuación en el diagrama 116.

DIAGRAMA 116



Se trata aparentemente de una posición ganadora para las negras. Han de mover las blancas, parece lógico que pierdan tres peones con el salto de la dama 17x30 ó 17x32. Sin embargo las blancas van a salvarse de forma casi milagrosa. El desarrollo es el siguiente: 1. 18-22! La dama negra hará un rodeo en su salto algo extraño, ya que está obligada a capturar 4 fichas blancas situándose en la casilla 18, mediante 1. ….. 17x18. Las blancas jugarán a continuación: 3. 14x30, obteniéndose de esta forma la posición del célebre Juan de Timoneda (1635) tratada anteriormente en este capítulo en el diagrama 140, y que es ganadora para las blancas.

La situación del diagrama 117 es sorprendente, ganando las blancas con una sola jugada: 1. 13-18! Las negras deben comer 4 peones blancos. 1. ….. 17x13, curioso rodeo de salto, las blancas mueven 2. 1x26 ganando la partida.

DIAGRAMA 117

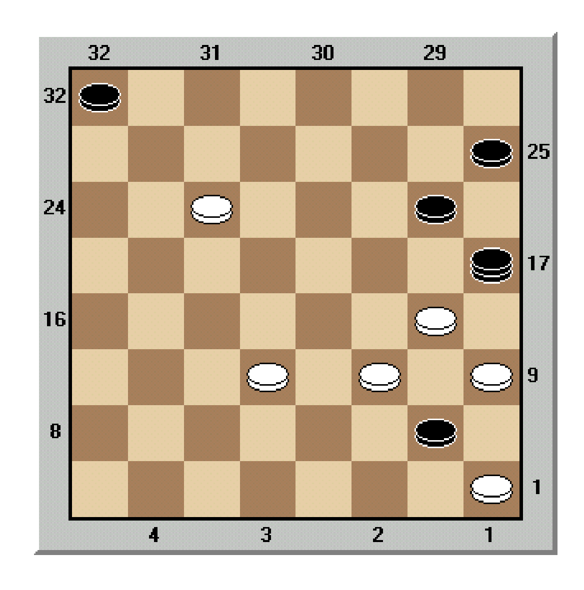
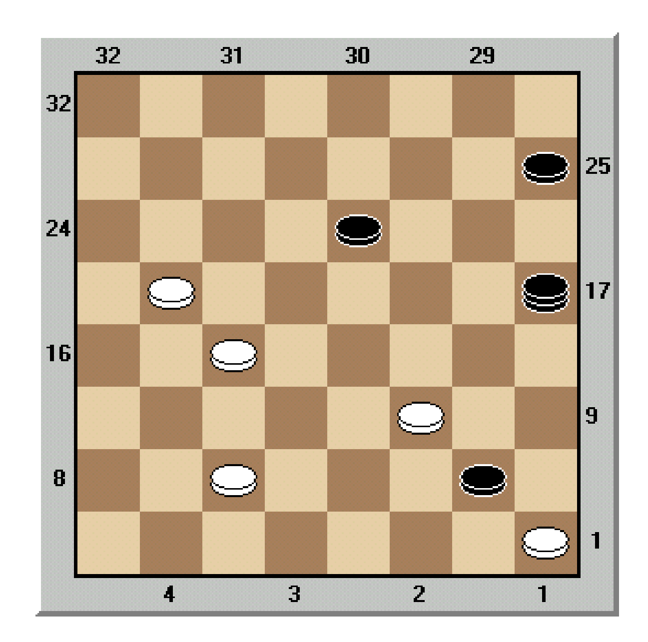


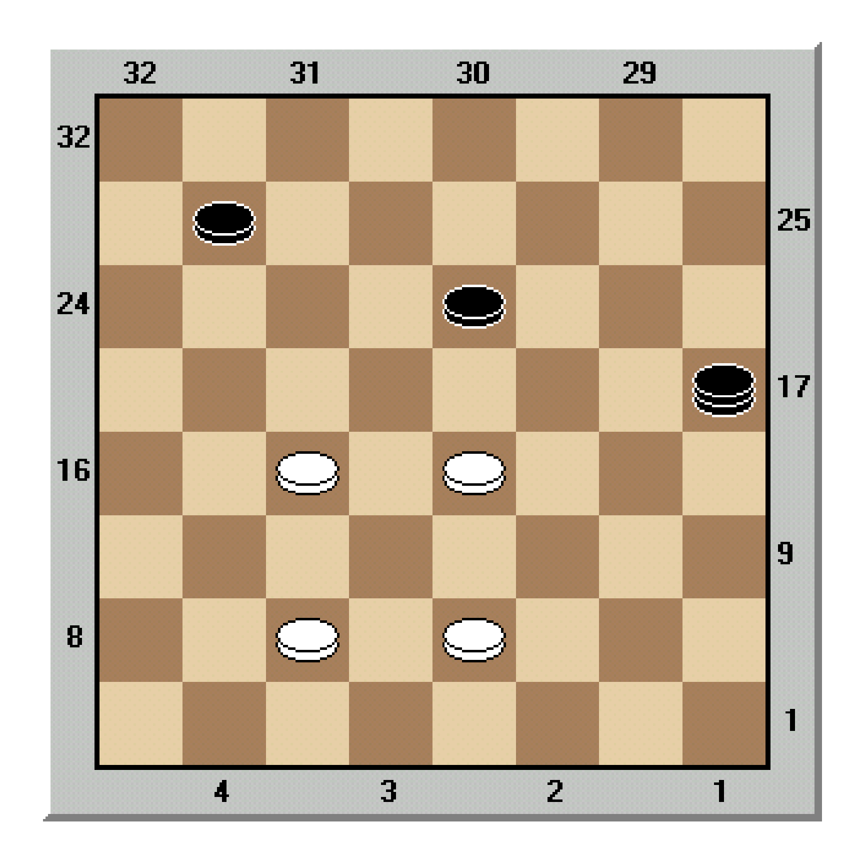
DIAGRAMA 118



Otros ejemplos de rodeos confusos de la dama durante su salto se ofrecen en los diagramas 118 y 119.

En la posición del diagrama 118 las negras han jugado 1. ….. 26-17, confiando en lograr la victoria, porque 7-11 pierde justo por (17x3) 1x10 (3x13) 11-14 (13-10) 20-24 (10x8) 24-28 (22-18) 28-31 (8-22) moviendo las negras a continuación 22-19 o 22-15 (depende donde se ponga la dama blanca) venciendo. Todo parece presafiar una inminente derrota de las blancas, sin embargo consiguen vencer con un golpe ingenioso! 2. 15-19! Obligando a la dama negra a comer 4 peones blancos 2. ….. 17x14 (Un rodeo extraño de la dama negra). A continuación las blancas juegan: 3. 1x26 ganando.

DIAGRAMA 119



El ejemplo del diagrama 119 es muy interesante, las blancas ganan con: 1. 6-10! La dama negra finaliza el rodeo de su salto en la casilla 19. 1. ….. 17x19 Continuando 2. 14x32 consiguiendo la victoria.

3.4.1.2 Ejercicios:
El poder maravilloso de la dama rodeos de la dama durante el salto de captura de peones adversarios.

TEMA: Rodeos complejos: Efectúa los golpes para rodeos complejos.

DIAGRAMA 120

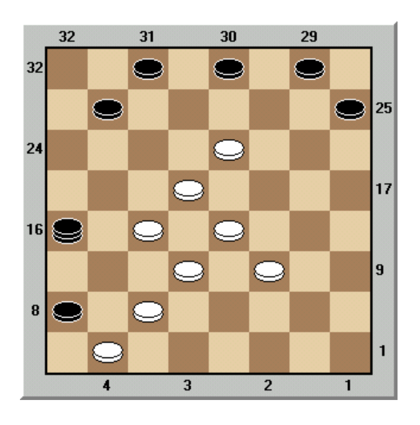
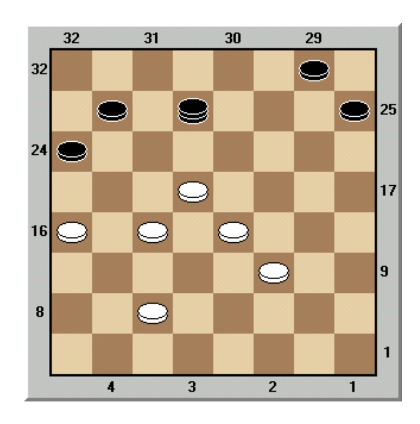


DIAGRAMA 121



TEMA: Rodeos complejos: Efectúa los golpes para rodeos complejos.

DIAGRAMA 122

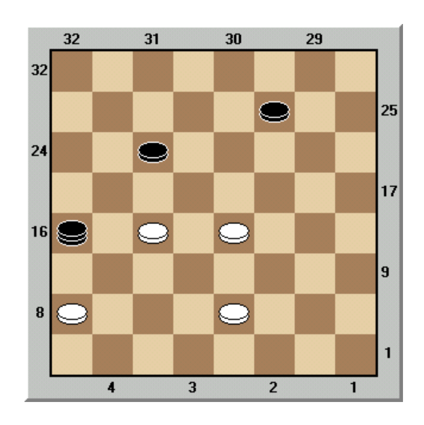
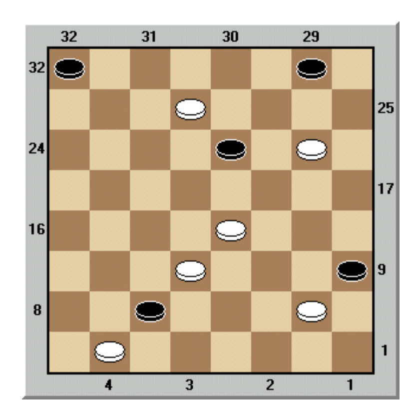


DIAGRAMA 123



TEMA: Rodeos complejos: Efectúa los golpes para rodeos complejos.

DIAGRAMA 124

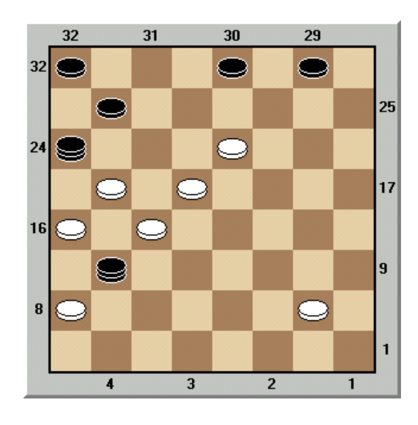
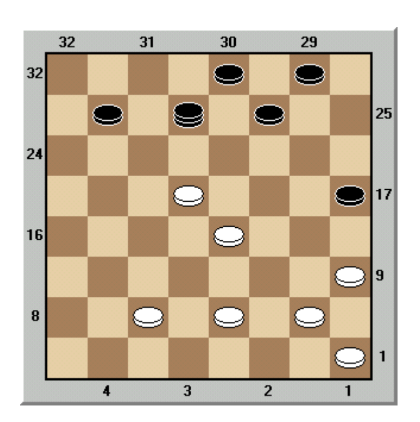


DIAGRAMA 125



4 DIRECCIONES PARA JUGAR BIEN

Con el conocimiento de los 8 principios elementales de nuestro plan o estrategia, el desarrollo de las formaciones y el uso adecuado de una dama podemos jugar con eficacia. Pero conviene que también tengas muy en cuenta los siguientes consejos:

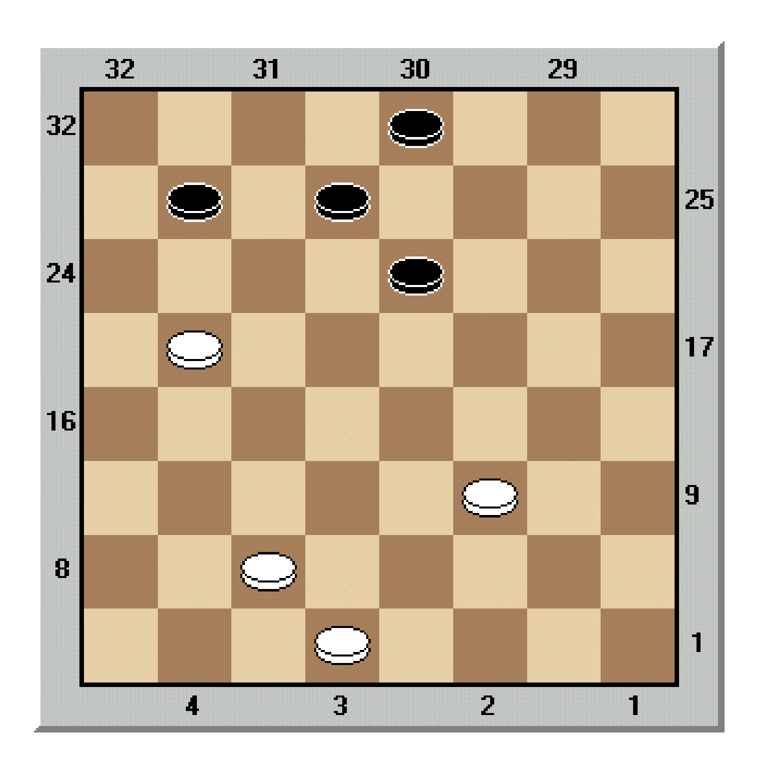
1. Intenta mantener tus peones juntos.

DIAGRAMA 126

Cuantas más casillas libres tengas entre tus peones, más posibilidades tiene tu adversario de sorprenderte con un golpe mortal. En el diagrama 126 las blancas han jugado 10-14 y debido a que tienen demasiadas casillas libres entre sus peones las negras ganan fácilmente por 22-19 y 27x4; ¡con dama! Por eso, ¡mantén tus peones juntos!

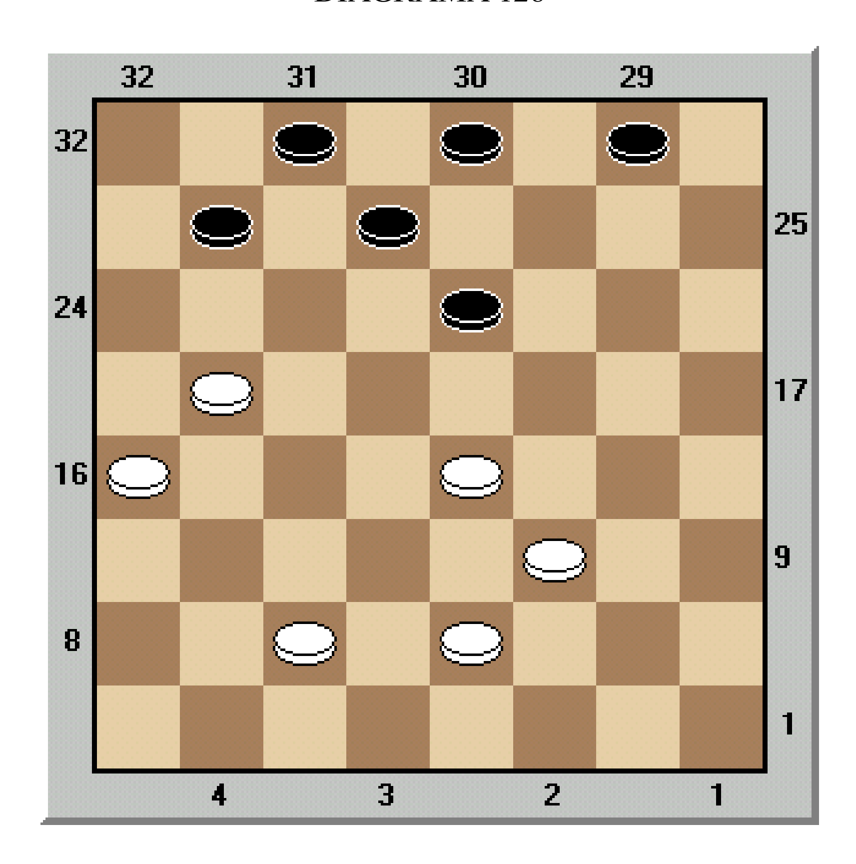
2. No ataques la posición de tu contrario con un único peón, ya que tu adversario lo atacará y lo perderás.


DIAGRAMA 127



Es decir, si quieres atacar piensa que debes tener también la posibilidad de defender tu peón. Por ejemplo, en el diagrama 127 las blancas atacan solamente con un peón y no tienen defensa con su jugada 15-20. Las negras responden ahora con 28-24 y así pierden las blancas un peón.

DIAGRAMA 128



Diferente es la situación en el diagrama 128. Vemos aquí un ataque similar, pero ahora las blancas tienen su defensa preparada. Si tarde o temprano las negras quieren atacar su peón 20, las blancas se defienden bien por una permutación de peones 20-23 (27x20) 16x23.



LIBRO DEL IVEGO DE LAS DAMAS, DIVIDIDO EN TRES TRATADOS.

El primero es de Peones, donde se contienen 80. juegos, ò salidas cõ muchas diferẽcias. El segundo es para jugar de Dama à Dama, con 100. juegos, ò salidas, poniendo su Dama el contrario en diferentes partes. El tercero es para jugar de dos à dos Damas con 30. juegos, ò salidas, y muchos lances sueltos para dar à escoger, y otras curiosidades.

COMPVESTO POR IVAN GARCIA Canalejas, vezino de la Ciudad de Granada.

DIRIGIDO A D. IVAN BAPTISTA PERTVSA, Cavallero del Habito de nuestra Señora de Montesa de la Ciudad de Valencia.

CON LICENCIA.

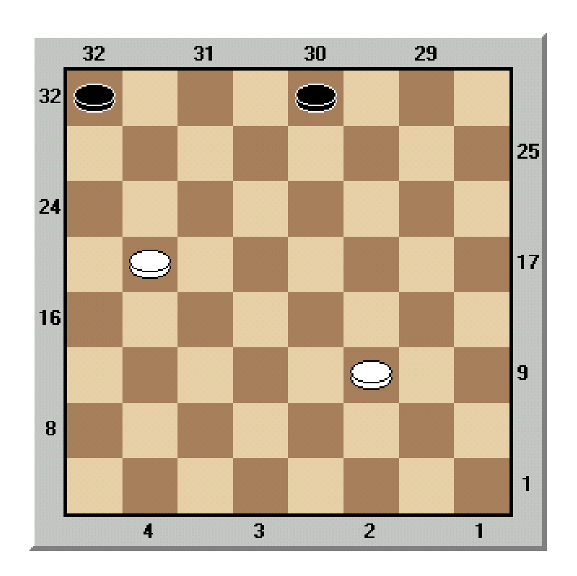
En ÇARAGOÇA, por IVAN NOGVES, Año 1650.

A costa de su Autor.

Juan García Canalejas. – Juego de las damas. Zaragoza, 1650

3. No coloques tus peones siempre en los rincones y a los lados del tablero. En esas zonas no son muy activos y han perdido un 50% de su valor. Aclaramos esto con un ejemplo más.

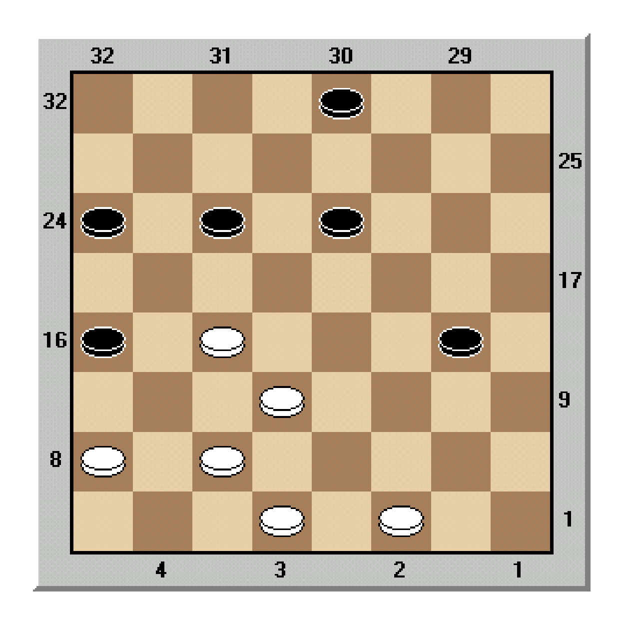

DIAGRAMA 129



En el diagrama 129 pueden jugar las blancas varias jugadas, verás que si hacen 20-24 las negras ganarán por oposición. Oposición quiere decir que las blancas finalmente se encontrarán contra las negras y tienen que dar sus peones. Por eso jugando 20-23 verás que este peón esta muy bien situado. Ahora las negras tienen que jugar forzosamente 30-26 y perderán. Con esto ya has visto claramente que un peón en el centro es más fuerte que un rincón o lado del tablero. Por eso, mueve tus peones de tal forma que se puedan mover más tarde hacia los lados.

4. Intenta siempre tener formaciones de peones con las cuales puedas permutar peones con tu adversario.

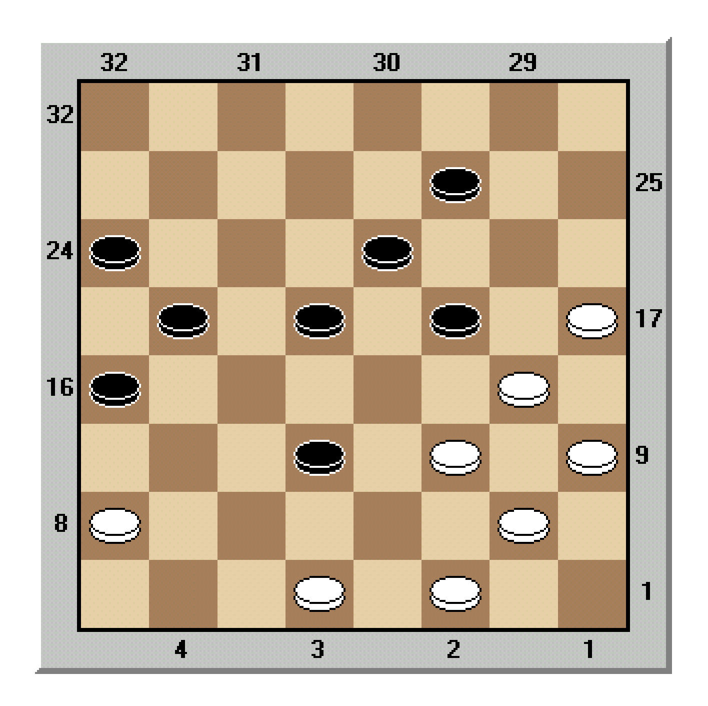
DIAGRAMA 130



Si no puedes cambiar peones de tu formación tienes el riesgo de ser bloqueado por el contrincante. El diagrama 130 es un ejemplo de esto. Si las blancas juegan 8-12 las negras jugarán 23-19 y ahora la posición de las blancas es desesperada. Mucho mejor en este caso es 11-14 y las blancas amenazan directamente con un golpe por 15-19 (22x15) 7-12 (16x7) y 3x28 ganando así la partida. Ya verás que simplemente jugando 11-14 las blancas aseguran el cambio de sus peones, porque las negras tienen que hacer ahora algo contra la amenaza blanca 15-19. La mejor jugada es 23-20 y ahora las blancas juegan 15-19 (22x15) y 7-12 (16x7) y 3x19, lo que dará lugar a unas tablas seguras.

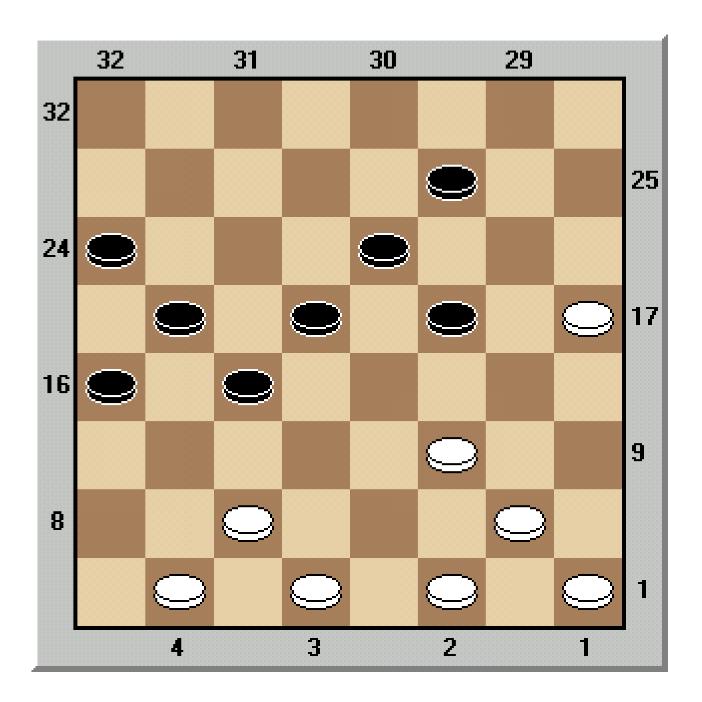
5. No te acostumbres a mover tus peones solamente hacia un lado del tablero o de fijarte en un lado.

DIAGRAMA 131



Tu adversario no está durmiendo. Tus peones tienen que cooperar exclusivamente entre sí. Intenta dar a cada uno de tus peones un papel. Peones que no participan de una u otra forma en el juego son peones no-activos. Por ello, intenta activar tus peones cuando construyas tus formaciones. En los diagramas 131 y 132 ves una mala y buena formación de peones blancos.

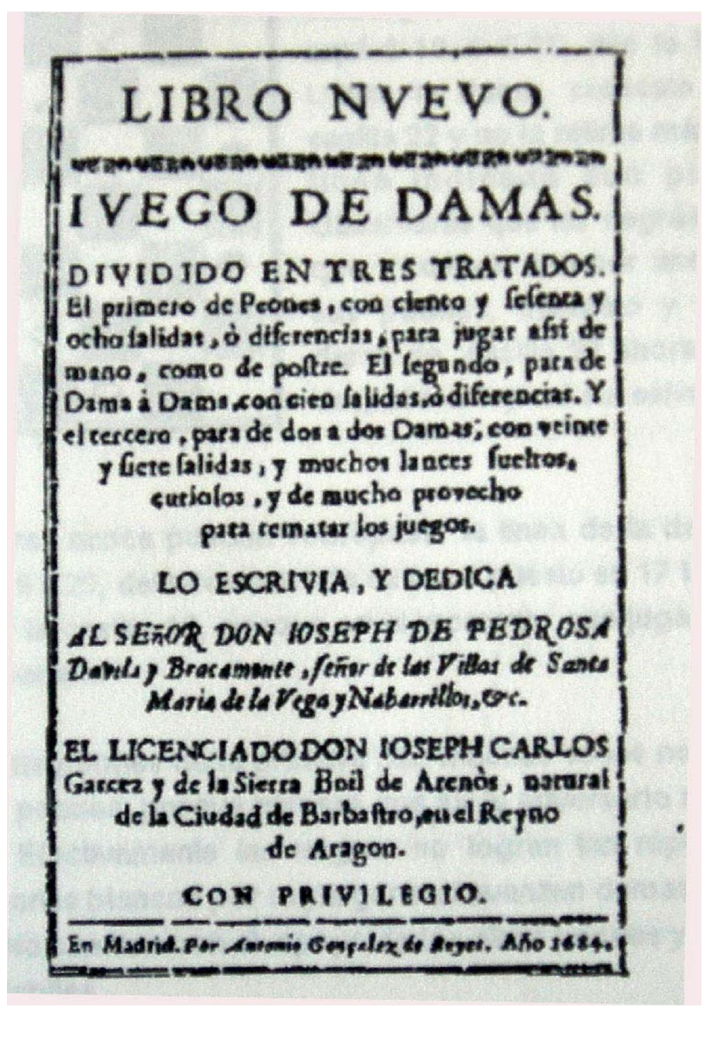
DIAGRAMA 132



Frecuentemente -y sobre todo los principales- solemos fijarnos en un lado del tablero y esto debemos evitarlo. Fíjate siempre en la última jugada de tu contrincante. Si erescapaz de hacer esto, has aprendido mucho de este bonito juego. Si lo olvidas, y en principio esto sucederá en más de una ocasión, verás que tu adversario te sorprenderá en ocasiones con un golpe y haciéndose dama. ¡Por ello, fíjate siempre en la última jugada de tu adversario!

6. Ten cuidado con regalar descuidadamente peones a tu adversario. Todos los principiantes no se preocupan demasiado en perder uno ó dos peones cuando juegan, pero normalmente la pérdida de 1 ó 2 peones te puede costar la partida.

7. Intenta permutar tus peones. Ve otra vez los diagramas 30 y 32 para ellos. Si pierdes un par de partidas cambiando peones, no te preocupes demasiado. Es muy importante saber cambiar o permutar peones. En sus comienzos todos los principiantes no se atreven a cambiar sus peones para mejorar su propia posición, pero para jugar bien y tener formaciones idóneas en el juego has de permutarlos.



LIBRO NVEVO.

IVEGO DE DAMAS.

DIVIDIDO EN TRES TRATADOS.
El primero de Peones, con ciento y sesenta y ocho salidas, ò diferencias, para jugar assi de mano, como de postre. El segundo, para de Dama à Dama, con cien salidas, ò diferencias. Y el tercero, para de dos a dos Damas, con veinte y siete salidas, y muchos lances sueltos, curiosos, y de mucho provecho para rematar los juegos.

LO ESCRIVIA, Y DEDICA

AL SEÑOR DON IOSEPH DE PEDROSA Davila y Bracamonte, señor de las Villas de Santa Maria de la Vega y Nabarrillos, &c.

EL LICENCIADO DON IOSEPH CARLOS Garcez y de la Sierra Boil de Arenòs, natural de la Ciudad de Barbastro, en el Reyno de Aragon.

CON PRIVILEGIO.

En Madrid. Por Antonio Gonçalez de Reyes. Año 1684.

Joseph Carlos Garcés y de la Sierra Boll de Arenos. Juego de Damas. Madrid, 1684.

8. Si posees una dama y se puede situar en más de una casilla, ¡utilizala! Muchas veces no tenemos prisa por conseguir una dama, pero una vez que nuestro peón ha sido coronado como tal, no nos preocupamos demasiado en emplearla.

Por ellos, si tienes una dama aprovecha toda su capacidad de movimiento y desarrollo. No olvides que una dama equivale normalmente a 2 o 3 peones, pero adquiere su verdadero valor cuando se utiliza adecuadamente, en caso contrario carece de él.

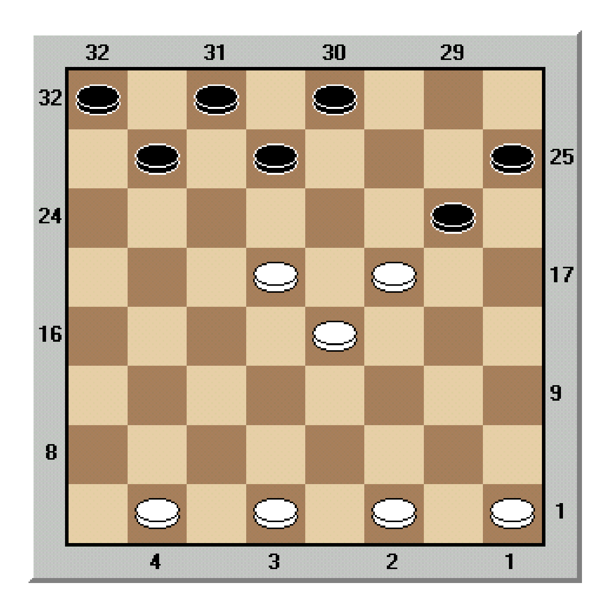
DIAGRAMA 133

En el diagrama 133 las blancas pueden ganar rápidamente. Sin embargo, tal vez tú desees jugar aquí 6-10 ó 6-11. ¡No lo hagas! Utiliza la dama, colócala en la casilla 22 y no la retires más de la línea indicada con puntos. Observarás que las negras tienen que ir dando uno por uno todos sus peones. Inténtalo y pon la dama de casilla 22 ahora a 29 y después a 8 y así sucesivamente.

Verás que las negras nunca pueden sobrepasar la línea de la dama que se encuentra entre 8 y 29, del mismo modo su peón puesto en 17 tampoco puede sobrepasar la casilla 10, porque en el momento que jugará 13-10 las blancas se lo comen.

9. Activa también tus peones de la primera fila. Muchas veces no querrás jugar los primeros peones, porque piensas que así tu adversario no puede conseguir dama. Efectivamente las negras no logran tan rápidamente dama, pero los peones blancos por regla general avanzan demasiado con pocos refuerzos. No cuentan con el apoyo de los otros peones y se crean así formaciones débiles.

DIAGRAMA 134



En el diagrama 134 tenemos un buen ejemplo de ellos. Las negras juegan 30-26 y a continuación ganan un peón con 27-22, las blancas no tienen defensa contra esta amenaza. Solamente con suerte obtendrán un empate. Por eso apoya a tus peones de avance. Cuando entres en la fase final de la partida procura no tener por detrás más de dos peones. Eso será suficiente.

10. Antes de colocar tus peones detrás de un peón abierto o entre dos peones abiertos de tu oponente, con el fin de ganar un peón adversario, piensa que a él le corresponde mover dos jugadas y que te puede haber preparado una trampa. Es decir cualquier oferta de tu adversario de ganar un peón puede ser una trampa. Calcula por ello el resultado antes de mover tu peón. Lo mismo podemos decir de los golpes. Antes de efectuarlos, asegúrate de que tu contrincante no tiene preparado un contragolpe.

Con estos 10 consejos puedes intentar ahora jugar tu partida algo más seriamente. Antes de jugar conviene repetir brevemente los dos consejos más importantes. Si no los tienes en cuenta nunca jugarás bien, conviene que los aprendas de memoria, porque no son difíciles:

1. Fíjate siempre en la última jugada de tu adversario.

2. Mira siempre en la última jugada de tu adversario.

Con estos consejos ya puedes intentar jugar y mejorar tus propias formaciones.

5 SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS.

Diagrama 25
Solución: 1. 21-26 29x26 2. 27-31 28-24 3. 31x20 24x15 4. 4-7 GB

Diagrama 26
Solución: 1. 21-26 29x22 2. 17-30 GB

Diagrama 27
Solución: 1. 13-17 21-17 2. 17-30 27-22 3. 30-26 GB

Diagrama 28
Solución: 1. 7-25 26-22 (si 19-15, 25-29) 2. 25-11 GB

Diagrama 29
Solución: 1. 3-7 14-10 2. 7-14 ¡tablas!

Diagrama 30
Solución: 1. 7-16 27-23 2. 16-3 6-2 3. 3-10 ¡tablas!

Diagrama 36
Solución: 1. 30-17 16x7 2. 17-3 GB

Diagrama 37
Solución: 1. 4-7 25x4 2. 28-10 16x7 3. 10-3 GB

Diagrama 38
Solución: 1. 3-17 20x4 2. 24-11 14x7 3. 17-3 GB

Diagrama 39
Solución: 1. 6-10 14x5 2. 9-13 GB

Diagrama 40
Solución: 1. 30-17 10x1 2. 17-10 14x5 3. 9-13 GB ó 1. 30-17 10x1 2. 2-5 1x10 3. 17x6 GB

Diagrama 41
Solución: 1. 30-17 10x1 2. 17-10 14x5 3. 9-13 18x9 4. 24-2 GB

Diagrama 48
Solución: 1. 7-16 GB

Diagrama 49
Solución: 1. 29-25 21-17 2. 25-14 GB

Diagrama 50
Solución: 1. 13-22 GB

Diagrama 51
Solución: 1. 3-7 21-17 2. 7-3 17-13 3. 3x17 16-12 4. 17-21 etc. GB

Diagrama 52
Solución: 1. 26-19 GB (26-17 es tablas por ¡13-10!, etc.)

Diagrama 53
Solución: 1. 26-30 27-22 A 2. 30-23 y moviendo la dama constantemente entre la casilla 23 y 19 se obtiene finalmente la posición del diagrama anterior. GB. (si 1. ….. 27-23 2. 30x20 32-28 3. 20-11 28-23 3. 11-14 23-20 5. 14-11 20-16 6. 11-7 etc. GB)

Diagrama 59
Solución: 1. 3-17 26-22 2. 17-30 tablas

Diagrama 60
Solución: 1. 25-29 26-21 2. 29-25 21-17 3. 25-14 tablas!!

Diagrama 61
Solución: 1. 10-17 21-18 2. 17-22 GB

Diagrama 62
Solución: 1. 20-24 28-23 2. 24-28 27-22 3. 24-31! 22-19 4. 31-28 GB

Diagrama 63
Solución: 1. 21-30 27-22 2. 30-26 22-19 3. 26-17 13-9 4. 17-10!! Tablas

Diagrama 64
Solución: 1. 24-15 22-18 2. 15-11 18-13 3. 11-14 23-20 4. 14-23 20-15 5. 23x30 31-28 6. 30-17 13-9 7. 17-10 28-24 tablas! Las blancas han conseguido la diagonal.

Diagrama 72
Solución: 1. 17-21 15-12 2. 18-9 25x18 3. 9x8 GB

Diagrama 73
Solución: 1. 12-16! y no hay defensa contra 23-27! GB

Diagrama 74
Solución: 1. 19-23 28x10 2. 26x1 GB

Diagrama 75
Solución: 1. 23-27 30x5 2. 12x1 17x10 3. 1x25 GB

Diagrama 76
Solución: 1. 19-23 27x20 2. 29-25 GB

Diagrama 77
Solución: 1. 23-28 31x24 2. 6-17 GB

Diagrama 82
Solución: 1. 7-11 14x7 2. 8-4 GB

Diagrama 83
Solución: 1. 6-11 15x6 2. 9-2

Diagrama 84
Solución: 1. 14-28 10x1 2. 28-32 GB

Diagrama 85
Solución: 1. 3-7 25x4 2. 29-25 GB

Diagrama 86
Solución: 1. 5-10 14x5 2. 23-28 5-1 3. 28-32 GB

Diagrama 87
Solución: 1. 9-2 17x10 2. 2-5 GB

Diagrama 93
Solución: 1. 16-20 19x1 2. 13-18 21x14 3. 6-10 14x5 4. 20-2 GB

Diagrama 94
Solución: 1. 15-20 24x8 2. 29-25 GB

Diagrama 95
Solución: 1. 18-22 26x10 2. 2-5 GB

Diagrama 96
Solución: 1. 12-15 19x12 2. 6-11 14x7 3. 17-3 GB

Diagrama 97
Solución: 1. 30-17 10x1 2. 17-10 14x5 3. 12-15 GB

Diagrama 98
Solución: 1. 18-21 GB

Diagrama 102
Solución: 1. 11-15 GB

Diagrama 103
Solución: 1. 12-16 27-23 2. 29-26 GB

Diagrama 104
Solución: 1. 10-6 25-21 2. 6-11 21-17 3. 11-6 GB

Diagrama 105
Solución: 1. 28-31 27-23 2. 31-28 23-20 3. 28-24 20-16 4. 24-31 GB

Diagrama 106
Solución: 1. 4-8 16-12 2. 25-4 20-16 3. 3-6 15-11 4. 6x22 23-19 5. 8x15 19x12 6. 22-26 12-8 7. 26-29 16-12 8. 29-25 12-7 9. 4x14 8-4 10. 14-18 4x21 11. 25x4 GB

Diagrama 107
Solución: 1. 12-19! GB. Las negras tienen que sacrificar sus peones uno por uno.

Diagrama 110
Solución: 1. 6-11 15x6 2. 22-27 30x23 3. 14-19 23x14 4. 18-21 25x18 5. 31x1 GB

Diagrama 111
Solución: 1. 10-14 18x11 2. 12-15 19x12 3. 3x4 GB

Diagrama 112
Solución: 1. 15-20 23x16 2. 1-5 10x1 3.7-11 16x7 4. 11-14 19x10 5. 29x32 GB

Diagrama 113
Solución 1. 4-7 14x5 2. 7-12 16x7 3. 3x1 GB

Diagrama 114
Solución: 1. 7-11 14x5 2. 11-14 19x10 3. 3x9 GB

Diagrama 115
Solución: 1. 10-14 19x10 2. 6x13 17x10 3. 3x8 GB

Diagrama 120
Solución: 1. 19-23! 16x19 (comiendo 5 peones!) 2. 14x32 y las negras ya no pueden ganar la partida.

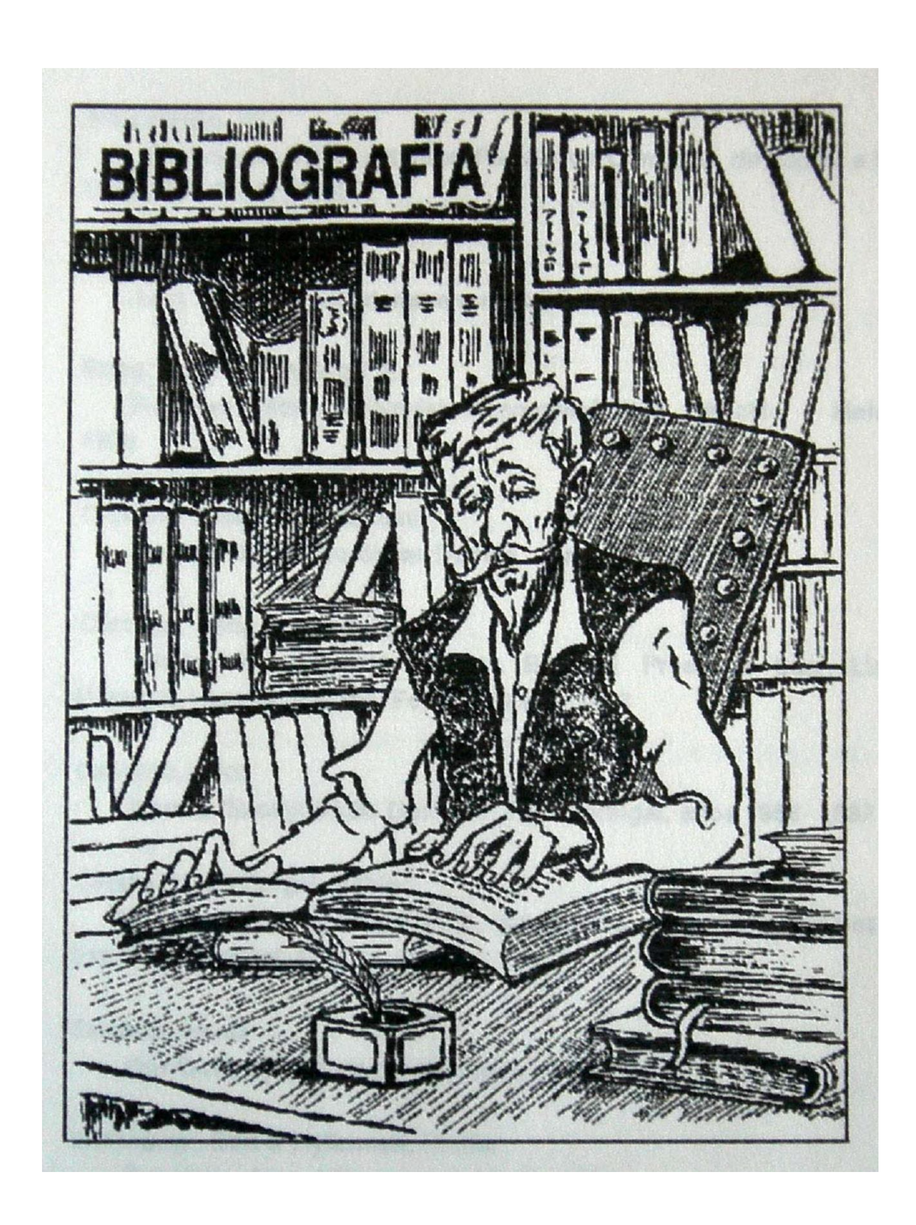
Diagrama 121
Solución: 1. 19-22 27x19 2. 14x32 GB

Diagrama 122
Solución: 1. 8-12 16x19 2. 15x29 GB

Diagrama 123
Solución: 1. 21-26 9x2 2. 14-18 2x14 3. 4x27 GB

Diagrama 124
Solución: 1. 20-23 24x20 2. 8x31 GB

Diagrama 125
Solución: 1. 19-23 27x19 2. 9-13 17x10 3. 5x32 GB


BIBLIOGRAFIA

6 BIBLIOGRAFÍA

Bakumenko, W. (1968). Manual do jogo de damas, papelivros – Comércio de Papéis e libros Ltda, Sáo Paulo.

Bergsma, Pieter (1985). Leer spelenderwijs dammen, KNDB – Holanda.

Boog, F., & Holstvoogd, E.(1970). Dammen. Stichting Televisie Academie Teleac. Utrecht – Holanda.

Carceles Sabater, Dr. Manuel (1904). Tratado del juego de las Damas, Madrid.

Carneiro, Sena (1978). Iniciaçáoao jogo das Damas, Editorial Presença Lda., Lisboa – Portugal, Livraria Martins Fontes, Brasil.

Carneiro, Sena (1956-1987). Revista "Enciclopédia Damista", Fafe – Portugal.

Cecina Rica y Fergel, Pablo (1759). Medula eutropella, calculatoria, que enseña a jugar a las Damas, con Espada y Broquel, Madrid.

Credner, Heinz (1886). Das Damesspiel, Leipzg – Alemania.

Dollekamp, Bert & Hylkeman, Hielke (1983). Dammen, Avro, Hilversum – Holanda.

Dollekamp, Bert (1985). Dammen op de basisschool, Uitgeverij Surprise, Groningen.

D'orio, Julius (1922). Mysteries of Dama, San Bernardino, California.

Garcez, Jose Carlos (1684). Libro nuevo, Juego de Damas, Madrid.

Garcia Canalejas, Juan (1650). Libro del Juego de las Damas, Zaragoza.

Kaplan Vladimir (1984). The tactics of American Pool Checkers, New York.

Keller, R. C. (1963). Prisma – damboek. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

KNDB (Federación Real Holandesa de Damas) (1978). Ideeén voor het werken met de jeugd. (Ideas para trabajar con la juventud).

Koeperman, I. (1970). Dammen met Koeperman. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

Kuperman, Iser (1963). Uchisi Krati b sjaski, Rusia.

Lauwen, Piet (1985). Dammen met Jannes – Dammen voor beginners, Sijthof, Amsterdam.

Lees, James (1896). A complete guide to the Game of draughts, London.

Lozano Frau, Francisco (1872). Nuevo tratado del juego de Damas, Madrid.

Midwest Checkers (1987-1988). Revista americanana sobre el juego de damas.

Moya y Perez, Enrique (1875). Tratado completo del juego de Damas, Valencia.

Quercetano, Don Diego Cavallero del (1727). L'égide de Pallas ou Théorie et Pratique du Jeu de dames, Paris.

Rooy, L. De (1971). Damboek voor beginners. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

Ruiz Montero, Pedro (1591). Libro del juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

Soler y Rovira, Luis (1819). Armas contra la espada y broquel de Don Pablo Cecina Rica y Fergel, Madrid.

Valls, Lorenzo (1597). Libro del juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia.

Viergever, Ir. J. (1983). Composiciones finales de la literatura española, tomo 1, Amersfoort – Holanda.

Viergever, Ir. J. (1982-1983). Composiciones finales de la literatura rusa, tomos 2ª, 2B, 2C y 2D, Amersfoort –Holanda.

Wiersma, Harm (1987-1989). Dammen in opbouw, B.V. Uitgeversmaatschapij Tirion, Baarn – Holanda. 4 volúmenes.

Wiswell, Tom Wiswell (1973). The Science of checkers and draughts, A.S. Barnes and Co., Inc, Cranbury, New Jersey 08512.

Libros escritos por Govert Westerveld

Muchos de los libros, escritos en inglés, español y holandés se hallan en la Biblioteca Nacional de La Haya (Koninklijke Bibliotheek te Den Haag).

Nº	Year	Title	ISBN
01	1990 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero I Las Damas: ciencia sobre un tablero I. 132 pages. Lulu Editors.	84-7665-697-1 None
02	1992 2014	Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors. Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors.	84-604-3888-0 None
03	1992 2014	Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-3887-2 None
04	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, II Las Damas: ciencia sobre un tablero, II. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-3886-4 None
05	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, III Las Damas: ciencia sobre un tablero, III. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-4043-5 None
06	1992	Libro llamado Ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan de Timoneda. (Now not edited).	84-604-4042-7
07	1993 2014	Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-5021-X None
08	1997	De invloed van de Spaanse koningin	84-605-6372-3

		Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en moderne schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In collaboration with Rob Jansen. 329 pages. (Now not edited)	
09	1997 2014 2014	Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Foreword: Prof. Dr. Juan Torres Fontes, University of Murcia. 900 pages. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 672 pages. Lulu Editors. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 364 pages. Lulu Editors.	84-923151-0-5 978-1-291-80895-7 978-1-29-80974-9
10	2001 2014 2014	Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. Foreword of Prof. Dr. Francisco Márquez Villanueva – University of Harvard – USA. 1004 pages. Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 552 pages. Lulu Editors. Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 568 pages. Lulu Editors.	84-923151-1-3 978-1-291-80122-4 978-1-291-80311-2
11	2004	Inspiraciones	Without publising
12	2004	La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuña del ajedrez moderno y origen del juego de damas. In collaboration with José Antonio Garzón Roger. Foreword: Dr. Ricardo Calvo. Generalidad	84-482-3718-8

		Valeciana. Consellería de Cultura, Educació i Esport. Secretaría Autonómica de Cultura. 426 pages.	
13	2006 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume I. Foreword: Prof. Ángel Alcalá – University of New York. 441 pages. (bubok.com) Los tres autores de La Celestina. Volume I. 441 pages (bubok.com)	10:84-923151-4-8 None
14	2007 2014 2014	Miguel de Cervantes Saavedra, Ana Felix y el morisco Ricote del Valle de Ricote en "Don Quijote II" del año 1615 (capítulos 54, 55, 63, 64 y 65. Dedicated to Prof.Francisco Márquez Villanueva of the University of Harvard. 384 pages. El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume I. 306 pages. Lulu Editors El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume II. 318 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-5-6 978-1-326-09629-8 978-1-326-09679-3
15	2008	Damas Españolas: El contragolpe. 112 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-9-2
16	2008 2015	Biografía de Doña Blanca de Borbón (1336-1361). El pontificado y el pueblo en defensa de la reina de Castilla. 142 pages. Biografía de doña Blanca de Borbón (1336-1361). 306 pages. Lulu Editors	10:84-923151-7-2 978-1-326-47703-5
17	2008	Biografía de Don Fadrique, Maestre de la Orden de Santiago (1342-1352). 122 pages. Biografía de Don Fadique, Maestre de la Orden de Santiago. 228 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-6-4 978-1-326-47359-4
18	2008 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. (Now not edited) Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. Ebook (bubok.com)	10:978-84-612-604-0-9 None

19	2008 2015	El reino de Murcia en tiempos del rey Don Pedro, el Cruel (1350-1369). 176 pages El reino de Murcia en el tiempo del rey Don Pedro I el Cruel (1350-1369). 336 pages. Lulu Editors	13:978-84-612-6037-9 978-1-326-47531-4
20	2008 2015	Los comendadores del Valle de Ricote. Siglos XIII-XIV. Volume I. 178 pages Los Comendadores del Valle de Ricote. Siglox XIII-XIV. 316 pages. Lulu Editors.	13:978-84-612-6038-6 978-1-326-47485-0
21	2009 2015 2015	Doña Blanca y Don Fadrique (1333-1361) y el cambio de Negra (Murcia) a Blanca. 511 pages. De Negra a Blanca. Tomo I. 520 pages. De Negra a Blanca Tomo II. 608 pages Lulu Editors	13:978-84-612-6039-3 978-1-326-47805-6 978-1-326-47872-8
22	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume III. 351 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Los tres autores de La Celestina. Volume III. 424 pages. (bubok.com)	13:978-84-613-2191-9 None
23	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume IV. 261 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Tres autores de La Celestina. Volumen IV. 312 pages. Ebook (bubok.com)	13:978-84-613-2189-6 None
24	2010	El monumento del Morisco Ricote y Miguel de Cervantes Saavedra. 80 pages.	13:978-84-613-2549-8
25	2011 2012	Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Foreword: Ramón Luis Valcárcel Sisa. (Now not edited) Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Ebook (bubok.com)	978-84-614-9221-3 None
26	2012	The History of Checkers of William Shelley Branch. 182 pages. (Now not	None

		edited).	
27	2013	Biografía de Juan Ramírez de Lucena. (Embajador de los Reyes Católicos y padre del ajedrecista Lucena). 240 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66911-4
28	2016	El tratado contra la carta del Prothonotario de Lucena. 182 pages. (Now not edited)	None
29	2012	La obra de Lucena: "Repetición de amores". 83 pages. (Now not edited)	None
30	2012	El libro perdido de Lucena: "Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo". 217 pages. (bubok.com)	None
31	2012	De Vita Beata de Juan de Lucena. 86 pages. (Ebook – bubok.com)	None
32	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume I. 357 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68772-9
33	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume II. 300 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68769-9
34	2013	Biografía de Amadou Kandié, jugador fenomenal senegal´s de las Damas entre 1894-1895. 246 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68450-6
35	2013	The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors	978-1-291-66267-2
36	2013	Het slechtse damboek ter wereld ooit geschreven. 454 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68724-8
37	2013	Biografía de Woldouby. 239 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68122-2
38	2013	Juan del Encina (alias Lucena), autor de Repetición de amores. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63347-4
39	2013	Juan del Encina (alias Francisco Delicado). Retrato de la Lozana Andaluza. 352 pages.	978-1-291-63782-3

		Lulu Editors.	
40	2013	Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro). Propalladia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63527-0
41	2013	Juan del Encina, autor de las comedias Thebayda, Ypolita y Serafina. 92 pages. Lulu Editors	978-1-291-63719-9
42	2013	Juan del Encina, autor de la Carajicomedia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63377-1
43	2013	El Palmerín de Olivia y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors	978-1-291-62963-7
44	2013	El Primaleón y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors.	978-1-291-61480-7
45	2013	Hernando del Castillo seudónimo de Juan del Encina. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63313-9
46	2013	Amadis de Gaula. Juan del Encina y Alonso de Cardona. 84 pages. Lulu Editors	978-1-291-63990-2
47	2013	Sergas de Esplandián y Juan del Encina. 82 pages. Lulu Editors	978-1-291-64130-1
48	2013	History of Checkers (Draughts). 180 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66732-5
49	2013	Mis años jóvenes al lado de Ton Sijbrands and Harm Wiersma, futuros campeones mundiales. 84 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68365-3
50	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en moderne Schaakspel. Volume I. 382 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66611-3
51	2013	Alonso de Cardona, el autor de la Questión de amor. 88 pages. Lulu Editors.	978-1-291-65625-1
52	2013	Alonso de Cardona. El autor de la Celestina de Palacio, Ms. 1520. 96 pages. Lulu Editors.	978-1-291-67505-4
53	2013	Biografía de Alonso de Cardona. 120 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68494-0
54	2014	Tres autores de La Celestina: Alonso de Cardona, Juan del Encina y Alonso de Proaza.	978-1-291-86205-8

		168 pages. Lulu Editors.	
55	2014	Blanca, una página de su historia: Expulsión de los moriscos. (With Ángel Ríos Martínez). 280 pages. Lulu Editors.	None
56	2014	Ibn Sab'in of the Ricote Valley, the first and last Islamic place in Spain. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15044-0
57	2015	El complot para el golpe de Franco. 224 pages. Lulu Editors.	978-1-326-16812-4
58	2015	De uitdaging. Van damsport tot topproduct. Hoe de damsport mij hielp voedingsproducten van wereldklasse te creëren. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15470-7
59	2015	The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors.	978-1-326-17935-9
60	2015	Your visit to Blanca, a village in the famous Ricote Valley. 252 pages. Lulu Editors.	978-1-326-23882-7
61	2015	The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37044-2
62	2015	The Poem Scachs d'amor (1475). First Text of Modern Chess. 144 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37491-4
63	2015	The Ambassador Juan Ramírez de Lucena, the father of the chessbook writer Lucena. 226 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37728-1
64	2015	Nuestro ídolo en Holanda: El senegalés Baba Sy campeón mundial del juego de las damas (1963-1964). 272 pages. (bubok.com).	None
65	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume I. 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-39729-6
66	2015	The Training of Isabella I of Castile as the Virgin Mary by Churchman Martin de Cordoba. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40364-5
67	2015	El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40451-2

68	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume II. 204 pages. Lulu Editors.	978-1-326-43862-3
69	2016	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume I. 316 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60212-3
70	2015	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60244-4
71	2015	Woldouby's Biography, Extraordinary Senegalese checkers player during his stay in France 1910-1911. 236 pages. Lulu Editors.	978-1-326-47291-7
72	2015	La Inquisión en el Valle de Ricote. (Blanca, 1562). 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-49126-0
73	2015	History of the Holy Week Traditions in the Ricote Valley. (With Ángel Ríos Martínez). 140 pages. Lulu Editors.	978-1-326-57094-1
74	2016	Revelaciones sobre Blanca. 632 pages. Lulu Editores.	978-1-326-59512-8
75	2016	Muslim history of the Región of Murcia (715-1080). Volume I. 308 pages. Lulu Editors.	978-1-326-79278-7
76	2016	Researches on the mysterious Aragonese author of La Celestina. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81331-4
77	2016	The life of Ludovico Vicentino degli Arrighi between 1504 and 1534. 264 pages. Lulu Editors	978-1-326-81393-2
78	2016	The life of Francisco Delicado in Rome: 1508-1527. 272 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81436-6
79	2016	Following the Footsteps of Spanish Chess Master Lucena in Italy. 284 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81682-7
80	2016	Historia de Granja de Rocamora: La Expulsión en 1609-1614. 124 pages. Lulu Editors.	978-1-326-85145-3
81	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en Moderne Schaakspel. Deel II. 384 pages. Lulu Editors.	978-1-291-69195-5
82	2015	The Spanish Origin of the Checkers	978-1-326-45243-8

		and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editores.	
83	2014	El juego de las Damas Universales (100 casillas). 100 golpes de al menos siete peones. 120 pages.	13-978-84-604-3888-0
84	2009	Siglo XVI, siglo de contrastes. (With Ángel Ríos Martínez). 153 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	978-84-613-3868-9
85	2010	Blanca, una página de su historia: Último enclave morisco más grande de España. 146 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	None
86	2017	Ibn Sab'in del Valle de Ricote; El último lugar islámico en España. 292 pages. Lulu Editors.	978-1-326-99819-6
87	2017	Blanca y sus hierbas medicinales de antaño. 120 pages. Lulu Editors.	978-0244-01462-9
88	2017	The Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume II. 300 pages. Lulu Editors	978-0-244-04257-8
89	2017	Muslim History of the Region of Murcia (1080-1228). Volume II. 308 pages. Lulu Editors	978-0-244-64947-0
90	2018	History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.	978-0-244-07274-2
91	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume I. 456 pages. Lulu Editores.	978-1-326-47888-9
92	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume II. 232 pages. Lulu Editores	978-1-326-47949-7
93	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume III. 520 pages. Lulu Editors.	978-0-244-65938-7
94	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume IV. 248 pages. Lulu Editors.	978-0-244-36089-4
95	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume V. (In press)	978-0-244-07274-2
96	2018	Draughts and La Celestina's creator	978-0-244-05324-6

		Francesch Vicent (Lucena), author of: Peregrino y Ginebra, signed by Hernando Diaz. 412 pages. Lulu Editors.	
97	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena) in Ferrara. 316 pages. Lulu Editors.	978-0-244-95324-9
98	2018	Propaladia Lucena	In Press
99	2018	Question de Amor Lucena	In Press
100	2018	My Young Years by the side of Harm Wiersma and Ton Sijbrands, Future World Champions – 315 pages. Lulu Editors.	978-0-244-66661-3
101	2018	The Berber Hamlet Aldarache in the 11th-13th centuries. The origin of the Puerto de la Losilla, the Cabezo de la Cobertera and the village Negra (Blanca) in the Ricote Valley. 472 pages. Lulu Editors.	978-0-244-37324-5
102	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo I. 172 pages. Lulu Editors.	978-0-244-38353-4
103	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo II. 148 pages. Lulu Editors.	978-0-244-08237-6
104	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo III. 176 pages. Lulu Editors.	978-0-244-98564-6
105	2018	La fabricación artesanal de papel en Negra (Blanca) Murcia. (Siglo XIII)	In Press
106	2018	La aldea bereber Aldarache en los siglos XI-XIII. El origen del Puerto de la Losilla, el Cabezo de la Cobertera y el pueblo Negra (Blanca) en el Valle de Ricote.	In Press
107	2018	Analysis of the Comedy and Tragicomedy of Calisto and Melibea	978-0-244-41677-5
108	2018	Diego de San Pedro and Juan de Flores: the pseudonyms of Lucena, the son of doctor Juan Ramírez de Lucena. Lulu Editors. 428 pages. Lulu Editors.	978-0-244-72298-2
109	2018	Dismantling the anonymous authors of the books attributed to the brothers	978-1-790-96099 KDP Amazon

		Alfonso and Juan de Valdés. 239 pages. KDP Amazon Editors.	
110	2018	Revelation of the true authors behind Villalon's books and manuscripts. 429 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-791-30458-4 KDP Amazon
111	2018	Doubt about the authorship of the work Asno de oro published in Seville around 1513. 225 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-792-03946-1 KDP Amazon
112	2018	Damas Españolas: Reglas y estrategia. Tomo I. 138 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-792-11849-4 KDP Amazon
113	2019	*El Lazarillo,* initiated by Lucena and finished by Bernardo de Quirós. 282 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-793-28591-1
114	2019	Damas Españolas: Direcciones para jugar bien. Tomo II. 150 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-793-37764-7